виртуальные радости

компьютерная газета

A·Z

Выходит ежемесячно с января 2000 года №7 (07), июль, 2000 год http://www.nestor.minsk.by/kg/vr e-mail:nestorpb@nestor.minsk.by

"Кадиллак" почти потерял сцепление с дорогой, но водитель все-таки удержал в узде горячего жеребца, "поймал" машину и снова кинулся в погоню... Стр. 6–7

...теперь ваша задача — спасти бедного кота, пока он не стал первым, вторым или, не дай Бог, третьим блюдом... Стр. 24

The Longest Journey (Бесконечное Путешествие). Солюшен. Стр. 14–15

Красавица Лула попала в передрягу. Жестокий мутант Пимператор решил провести массированную атаку на империю Лулы и изничтожить любые признаки сексуального во всех существах. Стр. 10–11

StarLancer уже сейчас имеет все шансы стать если и не хитом, то, по крайней мере, игрой, которая запомнится надолго всем поклонникам космических сражений. Стр. 4–5

Трое в космошлюпе. Включая собаку...

Игра: MDK 2
Разработчик: BioWare Corp
Издатель: Interplay
Жанр: 3D Action/Arcade
Системные требования: P-200/16Mb RAM/8xCD-RAM/8 Mb 3D Acc./250 Mb HDD

Не успели мы отойти от недавнего суперхита Messiah, являющегося детищем Shiny и Interplay, как нам на наши винчестеры свалился сиквел былого творения Shiny — MDK 2. Сама Shiny, во главе с супермозгом по имени Девид Перри, никогда не занимается продолжениями своих хитов. Она лишь гребет деньги лопатой со всевозможных лицензий. Так было с Earthworm Jim, так стало с MDK. Лицензия была любезно продана Interplay, а та в свою очередь поручила сиквел компании BioWare. Не самый худший выбор, я вам скажу. Эти ребята отнюдь не загубили идею. Игра все так же хороша. И что главное — не потеряла той бесшабашности, того огромного количества приколов и просто юмора. В то же время она заметно приобрела в красоте, что и понятно — прогресс, знаете ли...

Итак, злобные пришельцы не хотят успокаиваться. Они все так же жаждут обладать нашей разнесчастной планеткой и у них на пути все так же встают наши три героя. Это, прежде всего, Курт — бывший ассистент, а проще говоря, уборщик в лаборатории профессора, еще в первой части решившийся встать на защиту человечества, используя суперкостюм, изобретение профессора. Далее по списку идет Макс, созданный профессором четырехрукий робопес, не отличающийся легким характером, но все же отличный парень и к тому же благодаря обилию конечностей может использовать до четырех стволов одновременно. И, наконец, профессор Хоукинс, о котором так много упоминалось в предыдущих строках. На вид этот старикашка вылитый сумасшедший профессор из всевозможных комиксов и мультфильмов, да, честно говоря, и не на вид тоже, но в данном случае он представляет хороших, и еще как представляет!

Ну и прежде чем приступить к окончательному разбору игры, еще пару слов о разработчиках. Это BioWare — авторы незабвенного Baldur Gate и продолжения к нему Tales of the Swoard Coast. Кто бы мог подумать, что доки в довольно интеллектуальном жанре РПГ будут заниматься разработкой аркады, но это так. Хотя поклонникам РПГ не стоит унывать. В разработке сих шаманов находится полноценный сиквел Baldur Gates за номером 2 и весьма многообещающая игра Newerwinter Nights. Да, кстати, работая над MDK 2, ребята тесно сотрудничали с той самой Shiny, автором оригинальной MDK, внимали их советам и даже сами помогали в создании Messiah. Сие не замедлило сказаться. Внешне Messiah и MDK 2 сильно похожи, те же яркие цвета и буйство спецэффектов, но в то же время движки у этих игр разные. BioWare самостоятельно разработала движок и назвала его BioWare Omen Engine, и он весьма крут.

Игра притягивает с первых минут. Она намеренно сделана в стиле комиксов, но не надо вспоминать недавнюю Shadow Watch, то было совсем другое. Здесь же все наоборот, комиксы здесь не для пущей концептуальности, а чисто для придачи всему происходящему налета нереальности и привнесения дополнительного юмористического элемента. Вы только почитайте все те обложки комиксов, которые здесь изображены на Loading скринах, некоторые способны довести до истерического смеха, а что творится в самой игре! Многочисленные скриптовые сценки в самой игре и отлично сделанные скриптовые видеоролики на движке между этапами просто пропитаны юмором, там и пародия, и ирония, и просто пошлые хохмы, ну и, конечно, не обошлось без парочки плоских шуточек, но с кем не бывает. Сам же игровой процесс разбит на десять этапов-уровней по три на брата-героя плюс последний финальный бой, где мы вольны выбирать, за кого мы будем играть. Если вы еще не поняли, то во второй части мы имеем цельных три полноценных героя, и если в первой части вся основная работа лежала на плечах Курта, а остальные время от времени посильно ему помогали, то сейчас трудиться придется всем и для каждого найдется работка.

Начнем, конечно же, с Курта. Здесь все традиционно. Суперкостюм остался без изменений. Это, прежде всего, встроенный пулемет-насадка на правой руке с неограниченным боезапасом и, естественно, знаменитый шлем-снайперская винтовка на голове. Последнее оружие в свое время стало визитной карточкой первого MDK. Сверхточная стрельба со сверхдальних расстояний понравилась абсолютному большинству игроков, и она бережно перенесена и во вторую часть игры. Еще один очень важный элемент костюма это его энерго-парашют. Как и в первой части, Курт может в любой момент воспарить над землей, выпустив из спины ленты парашюта. Это позволяет ему с легкостью преодолевать обширные воздушные расстояния, и дизайнеры уровней не замедлили в их создании. Вообще в игре очень много громадных открытых пространств. Это можно даже отнести к минусам игры, так как все уровни, по сути, представляют собой чередование громадных комнат-залов (ну или открытых пространств) с кишками-коридорами между ними. Но сей факт не так уж и сильно портит саму игру, хотя хотелось, конечно же, большего. Итак, Курт, как и прежде, бегает по уровню и поливает врагов свинцом из ручного пулемета, а также частенько использует свой снайперский шлем. Выстрел из снайперки гораздо убойнее пулеметного, так что делайте выводы. Кроме того, есть несколько типов монстров, которые убиваются исключительно из снайперского режима — этакие роботы со стеклянным шаром-аквариумом вместо головы. В помощь Курту, как и в любой аркаде, по уровню разбросано множество бонусов, идущих в инвентарь. Это и банальные аптечки-лечилки (для Курта — куски мяса и яблоки), гранаты и различные более сильные пушки на правую руку, но уже с ограниченным боезапасом, и плащи-невидимки. Но больше всего мне понравилась веселая штучка, при использовании которой надувается мишень-неваляшка, которая тут же привлекает к себе всеобщее внимание монстров и, естественно, отвлекает от Курта. А еще в игре множество типов боеприпасов непосредственно для снайперки. Это и разрывные пули и мортира (навесиком стрелять), и самонаводящиеся, и рикошетящие.

Далее Макс. Это просто ночной кошмар для монстров. Когда у него во всех четырех руках по шестиствольному пулемету или, на худой конец, по автомату узи, то монстров просто в клочья рвет. А еще можно разжиться шотганами. Как вам нравится выстрел из всех шотганов одновременно?! Под конец можно найти некое подобие бластера в его карикатурно-комиксном изображении и даже ракетницы с самонаводящимися ракетами. Макс гораздо подвижней Курта, он быстрее бегает, выше прыгает, но, к сожалению, у него отсутствует парашют и он не может парить. Хотя у него в арсенале может появиться джетпак, реактивный ранец. Этот агрегат наличествует в двух типах. С подзарядкой от спецколонок и с самоподзарядкой. Использование каждого из них имеет свою особенность. Мне вспоминается одно очень сложное место, где, используя джетпак с самоподзарядкой, нужно было долго и очень сложно карабкаться вверх по громадной трубе какого-то завода по переработке отходов. Жуть! Такое даже Ларе Крофт не снилось в самом ужасном сне. Да, совсем забыл, Макс еще крут в силу того, что у него цельных 200 единиц здоровья в отличие от 100 Курта и 60 Профессора. Восстанавливает же жизнь Макс посредством использования батареек и аккумуляторов. В общем, очаровашка с неизменной сигарой во рту.

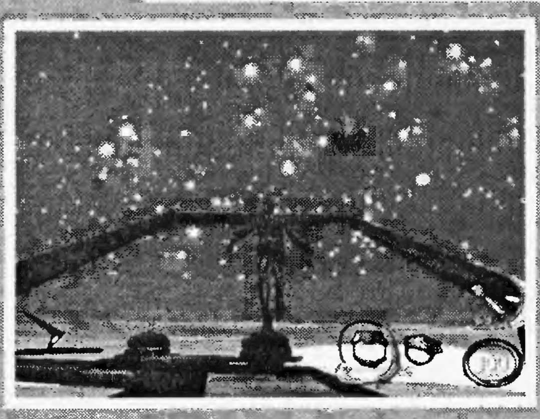
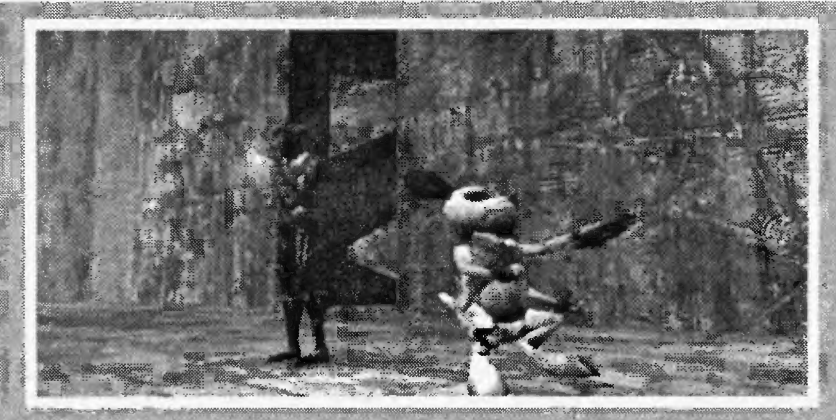
Ну и в завершение про профессора Хоукинса. Игра за него самая сложная. Кроме того, играя за него, нужно сделать над собой усилие и принять как должное все его странности. В силу своей сверхгениальности профессор не желает опуститься до уровня банального пистолета, он предпочитает делать себе оружие из подручных средств. Так что первый этап во многом походит на какую-то смесь квеста с аркадой. Там нам придется поискать по кораблю всевозможные предметы и пытаться их комбинировать для создания убийственного оружия. Есть также предметы, которые можно использовать на окружающей обстановке. Например, пластырь, чтобы заклеить течь в трубе. В итоге изысканий профессор под нашим чутким руководством и с помощью своего домашнего зубастого растения-мутанта превратит обычный тостер в страшное оружие по метанию тостов и батонов. А еще он создаст складную лестницу, которая ему просто необходима, так как он не имеет ни парашюта, ни джетпака, а прыгает очень и очень плохо. Но, несмотря на сей факт, дизайнеры заставили-таки его в одном месте самого первого этапа попрыгать с балки на балку. Очень неудачно с их стороны. Сей момент самый неудачный во всей игре. Но что самое веселое — на поздних этапах профессор получит возможность, отхлебнув из пробирочки кислотно-зеленой жидкости, стать зеленокожей горой мускулов, которая способна не хуже Макса прыгать и больно-пребольно пинать окружающих врагов своими кулачищами.

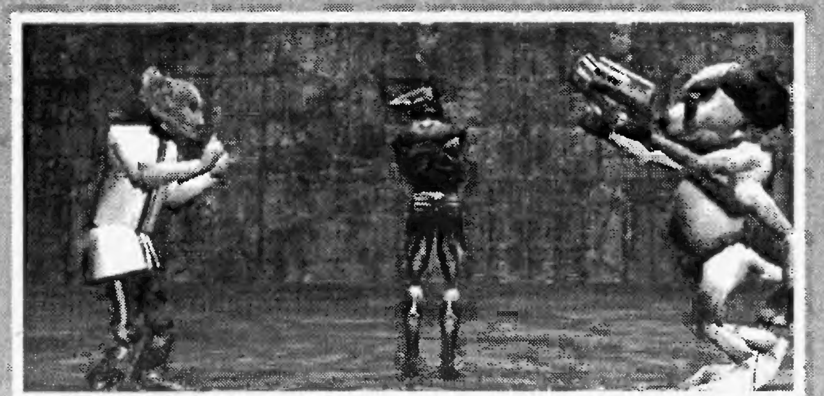
Каждый этап в игре в лучших традициях аркад завершается битвой с боссом уровня. И в этом отношении разработчики не подвели. Каждая такая битва это не просто бесконечная стрельба по врагу, пока он не сдохнет, а целая головоломка, в которой нужно отгадать, как убить врага, найти его слабые стороны и использовать окружающую обстановку для победы. Все боссы в игре довольно сложны и зачастую, кажется, просто неуязвимы, но как только загадка из убийства разгадана, то дальнейшее становится простой формальностью. Правда, похоже на историю Кощея с его яйцом?! А финальная битва с императором Зиззи Балуббой (или Баббa Зилуббой? — уже не помню) так вообще просто ужас. Мало того, что придется сражаться с ним самим, так еще придется сражаться внутри его с его внутренностями. Но это вы увидите сами.

Графика, как я уже говорил, в игре выше всяких похвал. Подстать ей и озвучка. Отличная не надоедающая музыка, которая к тому же контекстно зависимая, то есть отражает происходящее на экране: при жестком бое с врагами она быстрая и напряженная, в перерывах успокаивающая, а при путешествиях по потрясающим интерьерам — величественная и возвышенная. Не подвели и спецэффекты как видео, так и аудио. Потрясающие вспышки взрывов и выстрелов соответствующим образом сопровождаются великим грохотом и звоном разбивающейся окружающей обстановки.

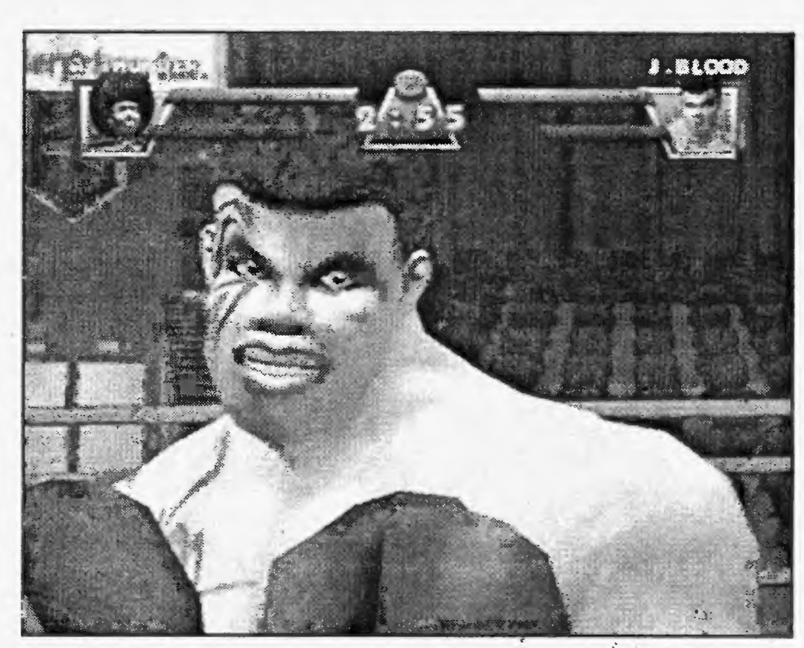
В общем, всем, кому хоть немного близки жанры Action и Arcade, советую не пропустить сию игру. Не пожалеете. Ведь не все же время сидеть за РПГ, стратегиями и квестами, надо иногда и повеселиться, поломать немного клавиатуру с мышкой...

Игорь "GIVer" Галуза
E-mail: giver_zx@mail.ru


Ready 2 Rumble Boxing



...а из обломков мотоцикла в следующий запойный период устроил стационарный двигатель, который был очень похож на настоящий двигатель, но не работал...

Его искренне любили Хемингуэй, Джек Лондон и Конан-Дойль. Его не менее искренне продолжают любить Явлинский, Лебедь и Жириновский. Если вы ненароком подумали, что речь идет о неком гомосексуалисте-долгожителе, то, увы, жестоко ошиблись. Предмет любви упомянутых выше уважаемых персон гораздо банальнее. Это всего-навсего бокс. Да-да, этот незатейливый вид спорта, представители которого херачат друг друга изо всех сил на глазах агрессивно настроенной публики. Хотя зачем я вам об этом говорю? Вы и так прекрасно все знаете. Но, с другой стороны, надо же мне было как-то начать этот обзор?

Итак, предметом моих изысканий на этот раз будет творение компании Midway, носящее звучное имя Ready 2 Rumble Boxing. Что же мы получаем, открыв красивую коробочку и вставив CD с игрой в надлежащее место? Сначала выбираем тип игры: Arcade или Championship. Arcade — это просто бои, организованные по принципу "в очередь, сукины дети!" Championship — почти то же самое, но с возможностью воспитать своего питомца.

Начиная игру, мы можем выбирать всего из трех бойцов. Побеждая в турнирах, получаем доступ к новым. Всего в игре 16 боксеров. Есть, правда, еще и 17-й, но о нем позже. Перед началом игрищ рекомендуется зайти в меню options, чтобы задать уровень сложности, количество и продолжительность раундов, а также количество нокдаунов, в которые придется отправить соперника ради победы. Боксерскую карьеру мы начинаем с бронзового класса. Победив всех в бронзовом, переходим в серебряный. Победив в серебряном — в золотой. Победив в золотом, получаем звание чемпиона. Затем выбираем другого персонажа и начинаем все сначала. К сожалению, мне не хватило духу пройти этот нелегкий путь до самого конца, поэтому я понятия не имею, чем все должно закончиться.



— Позвольте, товарищ, у меня все ходы записаны.
— Контора пишет!

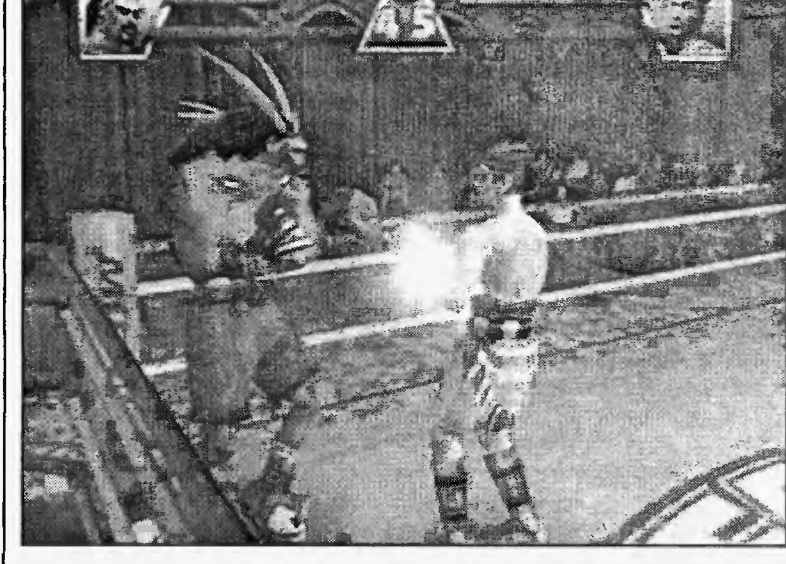
Золотое правило механики заключается примерно в следующем: нельзя одновременно получить выигрыш и в силе, и в расстоянии. В спортивных играх порой невозможно сочетать полный реализм и играбельность. Поэтому не ищите среди персонажей R2R Boxing известных имен. Там их просто нет. Единственный реальный персонаж — Michael Buffer — легендарный (но при этом малоизвестный за пределами северной Америки) ведущий. Именно ему принадлежит фраза "Let's Get Ready To Rumble!", слегка обкоцанный вариант которой стал названием рассматриваемой игры. Сами персонажи подчеркнуто карикатурны. Причем некоторые из них имеют весьма отдаленное отношение к боксу, например бывший борец сумо Salua, или "дублер известной гонконгской кинозвезды" Jet Chin, или бывший участник крокодильих родео Tank Thrasher. Есть и пара просто забавных субъектов. Первый — Willy Johnson, боксер, попавший в наше время из конца 19-го века через какую-то дыру во времени. Второй — упомянутый ранее "№17" — Damien Black. 500-летний монстр из другого измерения "с неясными целями" и кое-где вылезающими наружу ребрами. В общем, есть из кого выбрать. Как заявляют разработчики, все движения боксеров "сняты" с помощью motion-capture. И это очень похоже на правду, хотя излишняя карикатурность вместе с врожденной болезнью недорогих систем motion-capture — "проскальзыванием", местами напрягает. Хотя сам игровой процесс весьма и весьма симпатичен.

У каждого боксера есть свои фирменные приемы, некоторые из них небесспорны с точки зрения правил бокса, например удары сверху в прыжке или с разворота в 360 градусов. Хотя этот факт нисколько не умаляет остальных достоинств, как то: забавная мимика или обидные выражения и жесты в адрес противника. Кстати, во время боя противники могут наносить друг другу довольно ощутимый урон в виде выбитых зубов или небольших деформаций лица. Каждый удачный удар "премируется" получением одной или двух букв, из которых состоит слово rumble. Получив все это слово целиком, можно активировать одноименный режим, который с некоторой натяжкой аналогичен Quad Damage из сами знаете какой игры, то есть сила ударов, конечно, не в 4 раза, но все-таки заметно усиливается.



По ходу боя из вашего угла ринга несутся постоянные подбадривания и невразумительные подсказки, которые больше отвлекают, чем помогают, поэтому эту "фичу" лучше сразу выключить, как, впрочем, и слишком навязчивую и однообразную музыку. Кстати, существует возможность рубиться от первого лица. Слегка необычно, особенно первое время, но попробовать разок можно. Для извращенцев есть возможность наблюдать за поединком глазами противника:).

Как жаль, что из-за желания издателей срубить максимум бабок игра получила ESRB-шный рейтинг "T", то есть для подростков. Если вы не в курсе, то согласно ограничениям этого рейтинга в игре не должно быть сцен жестокого насилия. Что мы собственно и имеем. То есть, не имеем. Таким образом, откусить ухо или врезать ногой ниже пояса не получится...:(.



— Что такое? — сказал вдруг Балаганов, — Три часа уже пилю, а оно все еще не золотое!

Тяжела и неказиста жизнь аркадного боксера. Чтобы понять, насколько конкретно, в игре и предусмотрен режим Championship. Суть его проста — берем боксера-новичка и пытаемся сделать его чемпионом. Развивать нужно 4 качества: силу, выносливость, ловкость и опыт. Первые три можно наращивать путем тренировок и таблеток, последнее — только поединками. Для того чтобы стать чемпионом, нужно провести минимум 30 "титульных" боев, по 10 в каждом из классов — бронзовом, серебряном и золотом. Однако чтобы заработать денег на те самые тренировки и таблетки, придется участвовать в коммерческих поединках, причем желательно, делая дополнительные ставки. Максимальная ставка $20000, максимальный выигрыш — $24000. Лично я потратил на то, чтобы привести нью-йоркского парня Afro Thunder к чемпионскому титулу, 3 часа и провел 69 боев, из которых всего 1 был проигран. Соответственно заработано было где-то около миллиона долларов, 99% из которых было потрачено на самосовершенствование. Можно проводить показательные бои, а также продавать своих питомцев, однако в силу непреодолимых обстоятельств, эти возможности так и не были мною изучены, и я предлагаю вам самим это сделать.

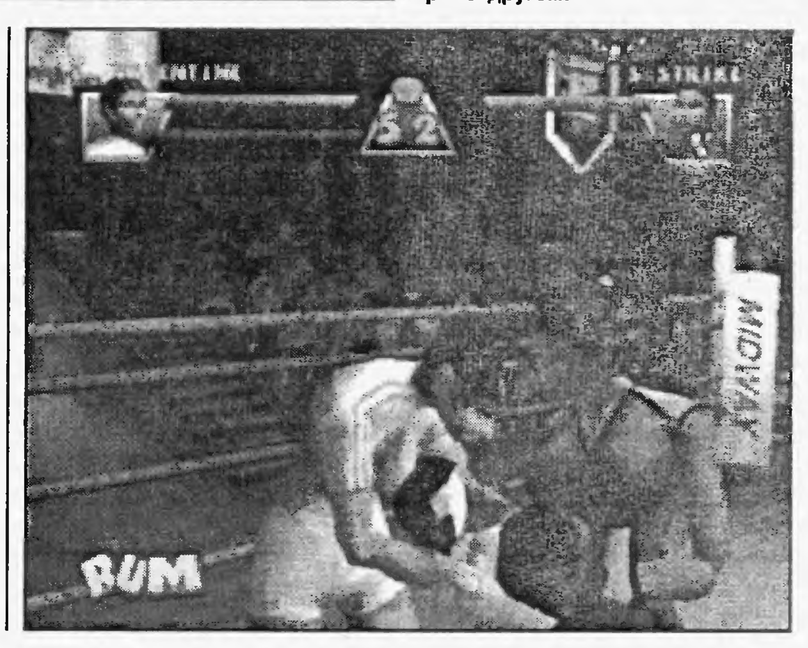
И он закричал. Крик его, бешеный, страстный и дикий, — крик простреленной навылет волчицы — вылетел на середину площади, метнулся под мост и, отталкиваемый отовсюду звуками просыпающегося большого города, стал глохнуть и в минуту зачах.

Подвожу итог. R2R Boxing — очень симпатичная игра. Настоящий time-killer. Несмотря на небольшие недочеты, смотрится просто "на ура". Можно, конечно, придраться к серым пятнам вместо полноценных теней. Можно, конечно, обложить нехорошими словами плоских зрителей. Да и motion-capture можно было бы заказать в конторе подороже. Но я этого делать не буду. И не потому, что я фанат бокса, а потому, что игра просто излучает самый настоящий fun, резко поднимая настроение. А если вам удастся найти среди своих друзей спарринг-партнера, то куча положительных эмоций надолго будет обеспечена вам обоим.

Ну а если бы мне пришлось поставить этой игре оценку, я, не раздумывая, отдал бы 8 из 10. Как минимум! Ну а коли вас не очень убедили мои слова, можете запросто сами посетить вот этот сайт: http://www.midway.com.

Serge Muravsky
www.3dnews.ru

P.S. Чуть не забыл! Игра предназначена для SEGA Dreamcast. Для полноты ощущений рекомендуется Jet Pack, и не забудьте про VMU! Наличие второго джойстика просто необходимо для игры с другом.



StarLancer: В атаку на звезды!..

Разработчики: Digital Anvil, Warthog
Издатель: Microsoft
Системные требования: Win'9x, iP233 — iPII-300, 32-64Mb RAM, 350-720Mb HDD, 4Mb 3D-card (под OpenGl engine)

Было время, и были Игры. Это сейчас мы разбалованы множеством разнообразнейших проектов, позволяющих каждому найти что-то свое. Десять-пятнадцать лет назад все было несколько иначе — игровая индустрия только начинала свое восхождение к вершинам наиболее финансированных и привлекательных для вложения капиталов сфер бизнеса. Собственно, ее тормозило общее развитие компьютерных технологий, но это вовсе не останавливало тогдашних разработчиков. Помнится, я регулярно притаскивал на работу к знакомым несколько заветных дискет со списанной откуда-то игрой, и возникала стандартная процедура опроса: "Что за игра?.. Кто создал?.. О чем?.." Немаловажен был вопрос "Сколько занимает?", ибо 40-мегабайтный винчестер был уже под завязку забит софтом и играми. Кстати, о системных требованиях не интересовались — они практически не менялись от игры к игре.

На слуху были имена иных разработчиков, зачастую сейчас малоизвестных и уже сменивших свою жанровую ориентацию: SSG — с ее стратегиями и AD&D-"ролевиками", Westwood Studio — с великолепными ролевыми проектами и квестами, Origin — космическими имитаторами, Psygnosis — красивейшими аркадами плюс многие другие, уже забытые или переформированные. "Старушка" Sierra тогда издавала в основном всяческие приключенческие сериалы со словом Quest в названии, так что название квест, как жанра, — во многом оттуда.

Хороших игрушек было мало и тем шире шло их обсуждение. Виктор Пелевин великолепно отразил это в своем "Принце Госплана" — игры всегда были частью мира мужчин, и именно они формировали часть существовавшего тогда компьютерного фольклора. Собственно, именно из-за байки, рассказанной мне в то время, и вспомнилось все вышесказанное. А история была следующая.

Многие, я думаю, помнят Wing Commander, Origin'овский космический сим, изданный Virgin Interactive в конце 90-тых. Отважное человечество сражалось с коварными и кровожадными киборгами где-то в закоулках вселенной, отстаивая каждую астероидную пядь до последнего глотка вакуума. Пилотов, понятно, вербовали среди "наших", и выжившие в боях "наемники" потом долго делились в "курилках" полученным опытом. Один из случайно попавших в такое общество, наслушавшись рассказов, "поплакался", мол, летаю уже месяц, а никаких миссий не наблюдал, медалей не давали, хотя очков зарабатывал много. После минутной недоуменной паузы и дальнейших расспросов выяснилось: человек "летал" на тренировочном имитаторе, установленном в баре игрового корабля-авианосца для отработки навыков управления и стрельбы. Хохоту было...:)

Продолжая тему этого сериала, добавлю, что игра имела еще три официальных продолжения, растущих в объеме и числе использовавшихся технологий. Но после Wing Commander Prophecy, проект WC прекратил свое существование в связи с переходом Origin исключительно на онлайновые проекты. Но идея не могла зачахнуть, и из года в год мы узнавали о появлении новых проектов, ведших прямые истоки от знаменитой Elite (Privateer) и WC. Но... все это были подобия, радовавшие или огорчавшие нас совсем по-другому.

И вот... детище отца-основателя Wing Commander, получившее звонкое название STARLANCER! Игра, способная "загнать в тень" такой "тайтл", как Freespace I/II.

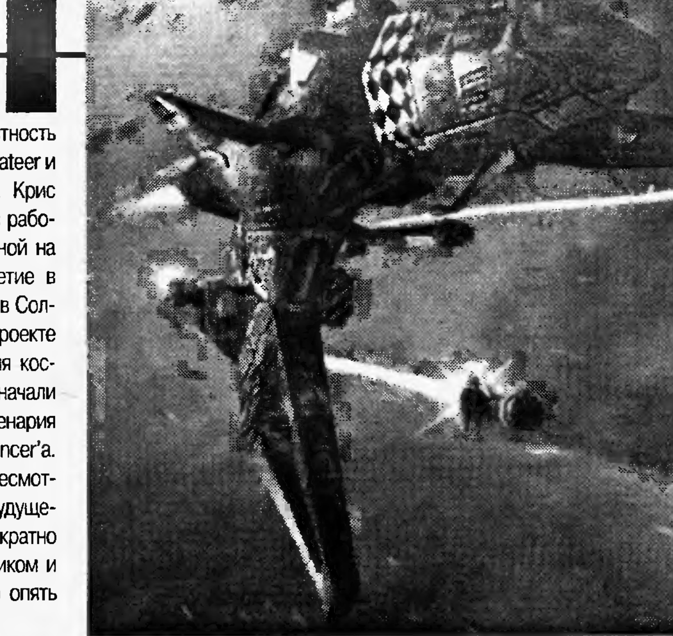
Lancer — улан, всадник, вооруженный пикой; Lance (англ., поэтич.) — бросаться в атаку). Из словаря

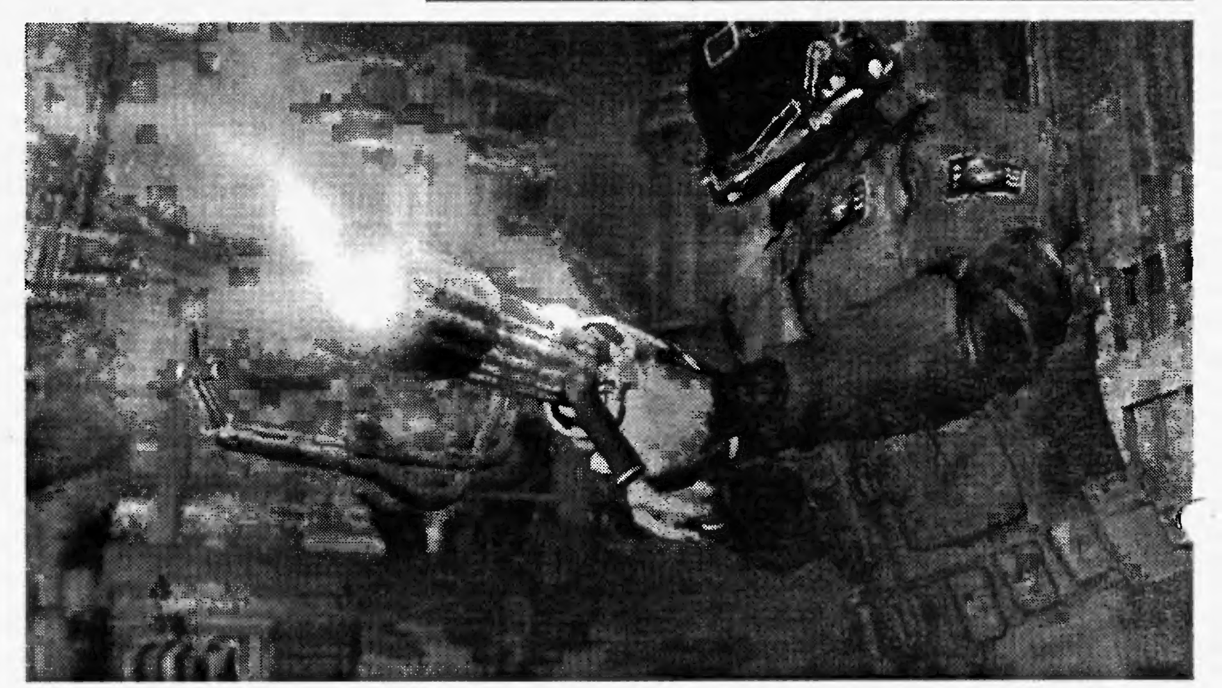
От полицейского до наемника и патриота

История создания этой игры на самом деле достаточно занятна. Первоначально проект назывался Zero Tolerance и его разработкой занималась манчестерская команда Warthog. Это было не случайно: они первоначально работали на Electronic Arts, создавая Privateer2: The Darkening, а чуть ранее — различные игры из WC-сериала. Так что они ощущали в себе силы создать что-то подобное широкомасштабной космической игре.

Zero Tolerance планировался как повествование о тяжелой судьбе рядового бойца космических полицейских сил. То есть — никакого военного сценария, просто "будничная" работа по поддержанию порядка в Солнечной системе, решение мелких "проблем" и прочего. Большая часть оригинальной концепции пришла от Ника Элмса (Nick Elms), арт-директора и главного обозревателя, и Фила Элла (Phil Ella), отвечавшего за большую часть написания игры и также все текстурные решения.

Потом был ECTS '97, принесший значительные изменения в игру. Именно там Warthog впервые вошел в соприкосновение с другим бывшим кусочком EA/Origin — дуэтом братьев-техасцев Робертс (Chris and Erin Roberts), получивших известность именно своей работой над WC и Privateer и теперь возглавлявших Digital Anvil. Крис был увлечен идеей создания игры с рабочим названием Freelancer, основанной на вселенной, удаленной на тысячелетие в будущее и, естественно, с центром в Солнечной Системе. Братья увидели в проекте англичан возможность для создания космического "out-and-out" экшена и начали работы по созданию связного сценария огромного и сложного мира Freelancer'a. Были подписаны контракты, и пересмотренный игровой проект и история будущего конфликта были затем неоднократно обсуждены, в основном Эриком, Ником и Филом. На каком-то этапе все это опять изменилось, и еще раз... и еще...





И что же мы получили сейчас?..

Итак, давайте на секунду представим, что политическая и общественная система, сложившаяся в СССР перед Второй Мировой войной, сохранилась до середины следующего столетия. Давайте предлоложим, что мир сохранил противостояние Восток-Запад времен "холодной войны", а этот неявный конфликт подтолкнул развитие науки и техники обеих сторон. И что к 2160 году Солнечная Система поделена двумя могучими силами — Восточной Коалицией и Западным Альянсом. Альянс включает в себя США, Англию, Германию, Италию, Францию, Японию и Австралию; в Коалицию входят Россия, Китай, Сербия и Ирак и часть балканских государств. Обе стороны ведут агрессивную колониальную политику. Альянс оказался технологически более развитым и первым достиг лун Юпитера Европы и Ио, тем самым выиграв своеобразную гонку и получив доступ к большей части минеральных ресурсов системы. При этом он слишком рассеялся, колонизируя остальную часть системы, и стал уязвим для атак Коалиции. Тем более, что к тем поступили на вооружение новые прототипы носителей и истребителей.

И вот, однажды, во время проведения мирных переговоров по проблемам колоний, флот Коалиции нанес удар по силам Альянса. Первой массированной атакой были сметены флоты Франции и Италии, уничтожен Командный Центр на Ганимеде, разрушены коммуникационные и командные связи. Война разгорается на Земле, Марсе и других колониях, Коалиция давит на Альянс на всех фронтах, разрушает построенное на Европе и Ио. Все пленные, а также выжившие колонисты на Марсе были казнены. Силы Альянса, неся потери, отходят к Нептуну, по сути — он перестает существовать как структура и политическая сила. Его база на Титане, второй большой луне планеты-гиганта, — это последняя попытка перегруппироваться и организовать сопротивление.

Перебои с поставками продовольствия и оборудования, не хватает пилотов. Всем гражданским лицам, имеющим опыт пилотирования космических кораблей, приказано явиться на сборные пункты для формирования новых боевых подразделений. С этого момента начинается игра, а заодно и ваша карьера пилота военного флота Альянса.

Вас зачисляют в состав 45-й добровольческой эскадрильи истребителей, которая базируется на авианосце Reliant где-то на орбите Нептуна, командует же эскадрильей опытный пилот и прекрасный тактик Мария Энрикес, офицер военного флота США.

"А где мои сто грамм за сбитый? Ну, вообще-то я не пью, но это дело принципа..." Лейтенант Александров (Кузнечик)

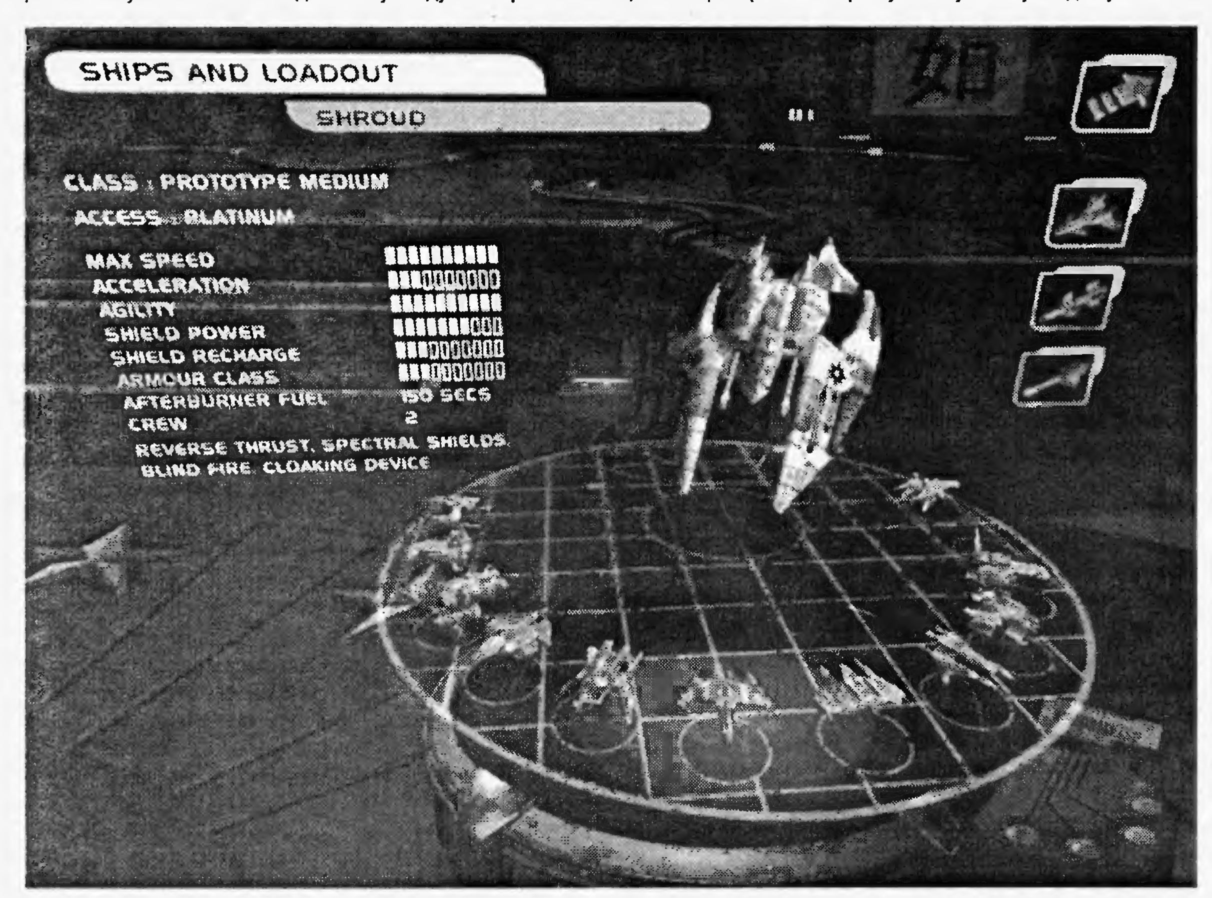
В бой идут все!..

Starlancer — "чистой воды" космическая военная игра, имитатор боевых действий в открытом космосе, содержащий 24 основных сюжетных миссии плюс дополнительные, генерируемые в зависимости от успехов или неудач играющего. К примеру, если вы провалите уничтожение крупного вражеского судна или не сможете обеспечить захват нужных технологий, то это обязательно "аукнется" вам в более поздних миссиях и сделает вашу жизнь гораздо сложнее. Ну а особые успехи повлияют на ваши звания и предоставляемые для вылетов боевые машины. А на "крутой тачке" враги уничтожаются не в пример проще.

Кампайн можно проходить как в одиночку, так и кооперативно, до четырех человек, имея в своем распоряжении 12 пилотируемых истребителей плюс одно вражеское судно, вооруженных более чем 20 типами вооружений. Игра также содержит шесть "дезматчевых" сценариев (поддерживающих до восьми игроков) и три тренировочных миссии.

Основной кампайн великолепен — это практически "нон-стоп экшен", разворачивающийся по всем правилам и голливудским стандартам. Право, это весьма динамичная и захватывающая история, улучшенная более чем 25 минутами компьютерного видео, названного разработчиками "Hollywood-quality full-motion computer-generated cinematics". Добавлю — видео сильно стилизовано под фильмы последних лет и лично мне очень напомнило Starship Troopers movie, снятый по мотивам Хейнлейновской "Звездной пехоты". Кроме того, кинематографичность игры весьма сильно подкреплена 36 оригинальными музыкальными темами и многочисленными анимационными вставками, созданными как на движке игры (о его совершенстве мы еще поговорим), так и обычными bik-ами. Кстати, последним Starlancer очень сильно напоминает мне Wing Commander'a. Впрочем, эта схожесть подкреплена еще целым рядом деталей, о которых позже.

Первым делом вы попадаете в свою каюту на Reliante, где командир вводит новобранца в курс всех событий, происходящих в секторе Нептуна. Здесь же можно воспользоваться базой данных ITAC (Intelligence Tactical Computer), в которой содержатся обширные данные о текущей боевой обстановке, приведены изображения и тактико-технические данные кораблей Альянса и Коалиции, также имеются



StarLancer: В атаку на звезды!..

досье на многих пилотов и командиров обеих воюющих сторон. Не поленитесь просмотреть: друзей, а уж тем более врагов нужно знать в лицо — разработчики создали более 250 уникальных анимированных заставок, возникающих в вашем коммуникационном окне во время вылетов.

Пользуясь компьютером, можно выяснить свой боевой рейтинг, то есть узнать, какое количество супостатов вы лично отправили к праотцам. Кстати, на компакте с игрой в папке /Docs находятся два pdf-файла, один из которых представляет собой весьма пространный Manual по игре (на английском языке), а второй наглядно демонстрирует подробную раскладку клавиатуры.

Оторвавшись от клавиш и побродив по каюте, обнаруживаем койку с выдвижной ячейкой внизу. А в ней находится та самая заветная коробочка, в которой вы впоследствии (если останетесь живы:) будете хранить свои боевые награды. Также можно воспользоваться CD-проигрывателем и самому выбрать музыку, которая будет услаждать ваш слух в ходе игры.

Теперь повернитесь направо и перед вами предстанет, пожалуй второе по значимости после тактического компьютера, устройство, а именно — электронный боевой симулятор. Сев за экран и включив режим тренировки, вы научитесь основам управления космическим истребителем и узнаете, как использовать различные типы вооружений.

Честно признаюсь, мне эти знания особо не пригодились. Ибо как ветеран первого WC я на "полном автомате" нажал на "Tab" для форсажа... и получилось! Раскладка практически идентичная "родительской" игре, разве что торпеды переключаются не "W", а более логичным "M" — missile. Добавилось удобное перераспределение мощности на щиты, оружие и двигатели, весьма нужное на определенных моделях истребителей. Кстати, если вы не имеете "джойстика" (сочувствую), то подобно мне будете управлять клавишами, ибо "мышь" в игре используется только для выбора пунктов различных меню.

Выбрав в том же "тренировочном автомате" опцию "Быстрый старт", вы сможете применить полученные навыки на практике, производя отстрел огромного количества вражеских кораблей (от легкого истребителя до авианосца).

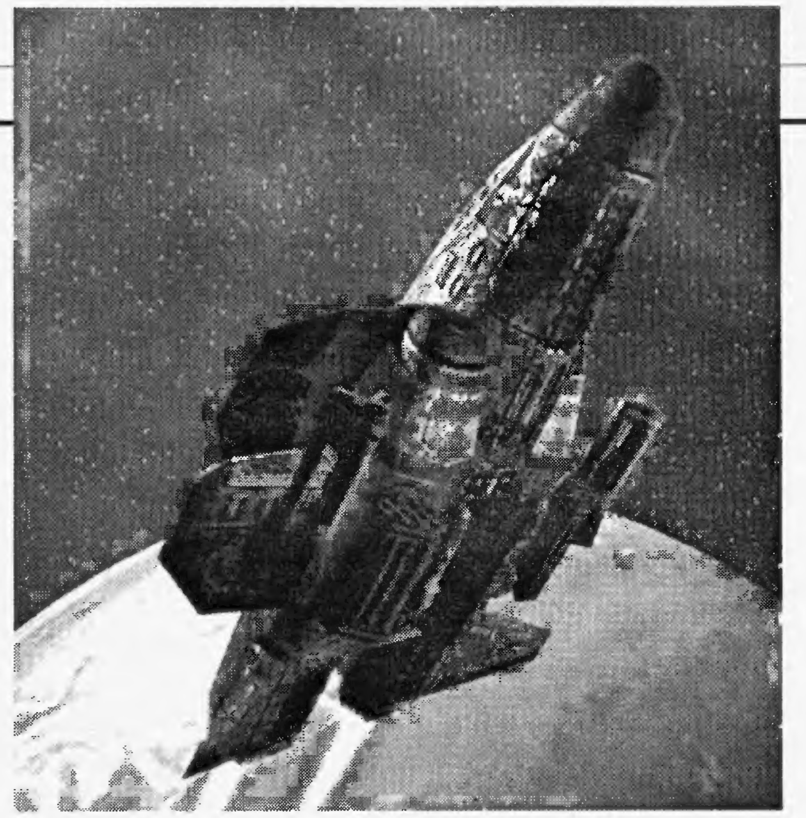
Надо отметить, что визуально Starlancer выглядит полностью современным, полет в большей степени "гладок" даже на "средних" PC при большой "упакованности" игры всяческими спецэффектами и детализацией. "Движок" игры полностью и собственноручно разработан Warthog, которые смогли вместить в него полный комплект всех последних достижений современных 3D характеристик — альфа-смешение, полностью динамичное световое освещение, автоматическое выравнивание уровня детализации приближающихся/удаляющихся кораблей и так далее, упустив разве что специфичную поддержку T&L (Transformation and Lighting). Warthog сконцентрировался на создании "движка" как можно более быстрого, который бы при этом содержал как можно больше. "Throw more stuff at it", как они сами выразились. И если под этими "вещами" подразумевать используемое количество полигонов и текстур для более красивой и детализованной игры, то...

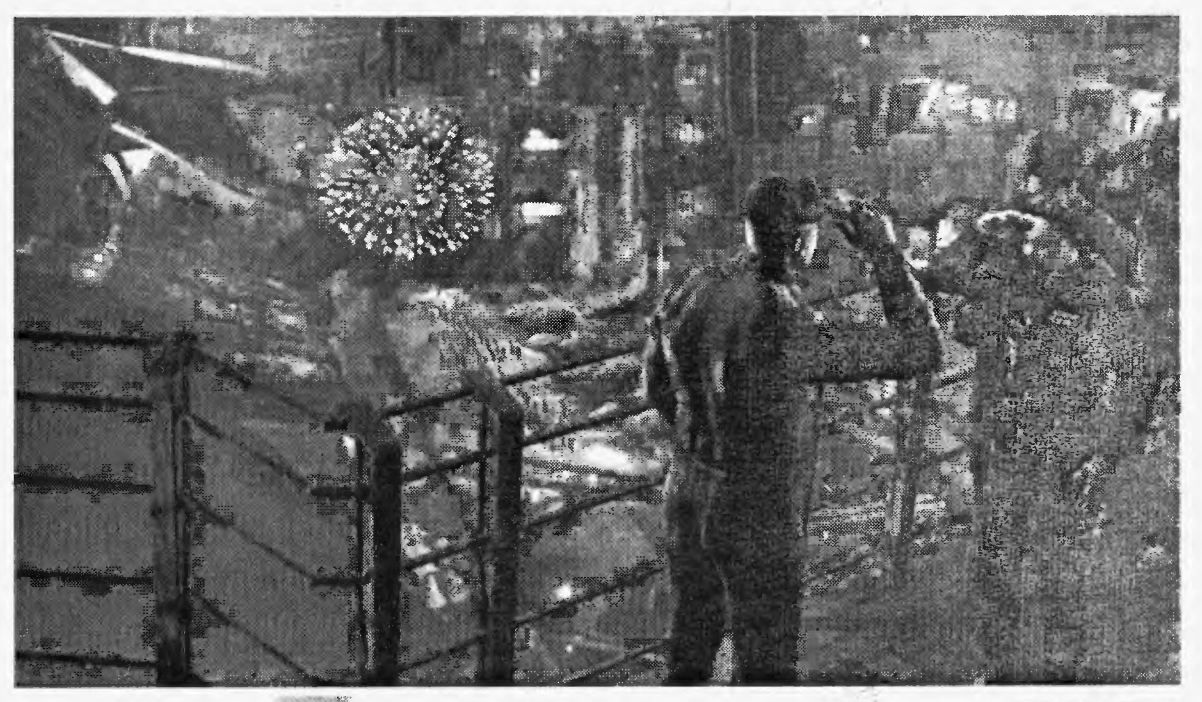
Знаете ли, "движок" подобной игры просто обязан быть быстрым, так как вы вполне можете в ней встретить огромные сражения флотов. И попадете в окружение восьми или десяти основных кораблей Starlancer'a, идущих друг на друга широким фронтом, с индивидуально действующими турелями и спецоборудованием, плюс эскадрон-другой истребителей с 1000 полигонов каждый (которые удваиваются с полной загрузкой вооружением последних), и игровой движок потребует обработки 8-10 тысяч полигонов на каждый сдвиг. Да еще минимум в 30fps или больше. Ох!...:)

А все вышеописанное обязательно случится, ибо освоившись с управлением и почитав новости, вы покинете свою каюту и, понаблюдав случайно генерируемую компьютером бытовую сценку (от бурной дискуссии до попавшего под разряд тока ремонтника), попадете в зал для брифингов, где командир Энрикес доходчиво объяснит цели предстоящей боевой миссии. А таковых вам придется пройти около трех десятков: вы будете сопровождать конвои грузовых кораблей, зачищать определенные сектора от истребителей противника, атаковать огромные крейсера и авианосцы, перехватывать протонные торпеды, летящие на Reliant, — и так до полной победы. Ну а упоминавшееся ранее ветвление дерева миссий (в зависимости от ваших успехов) означает, что игру можно проходить несколько раз и разными путями, что не может не радовать. Так что внимательно слушайте задание, выбирайте истребитель, подвешивайте на него ракеты — и в бой.

Выполнять миссии вы будете в составе звена из шести истребителей (включая вас). В бою можно связаться с товарищами по команде и немного покузывать им, куда лететь и в кого стрелять. Хотя, на мой взгляд, выполняют приказы они не очень-то шустро.

Вообще-то, миссии вы можете получить одни, а потом по ходу "пьесы" — совсем другие, так что никогда не знаешь, с чем столкнешься в банальных и простых миссиях. Практически постоянно игровое действие прерывается великолепными сюжетными вставками до 30 секунд каждая на "движке" игры, раскрывающими подробности происходящего за вашим кокпитом. За это — огромный плюс разработчикам. Право, нет нудных патрульных операций, мы, как добровольцы-новички изначально находимся "на подхвате", выполняя ужасно противные и увлекательные миссии сопровождения и спасения — глобальные атаки будут ближе к концу кампайна. Очень много забавных и интересных диалогов, раскрывающих характеры ваших напарников и врагов.





Противники же вам скучать не позволят. Вражеских пилотов отличает слаженность действий и дьявольское желание отправить (в основном вас) на тот свет. На черных шлемах у них сияют красные пятиконечные звезды, такие же звезды, только побольше, имеются на каждом корабле. На борту вражеского крейсера, который я взорвал в тренировочной миссии, удалось прочесть надпись большими красными буквами: "ВПЕРЕД, НА ЗАПАД!". А судя по характеристикам и фотографиям в досье, асы Коалиции все до одного извращенцы и садисты, пленных они не берут, а уж если и берут, то потом едят их чуть ли не живьем. Да еще в придачу жуткий "псевдорусский" акцент (Ю вил дай, пайлот!). Так и напрашивается мысль: а уж не решили ли горячие американские парни таким образом отомстить нашим отечественным пиратам?

В принципе, как признались разработчики, вопрос с качеством AI был одним из определяющих. Ибо сильно интеллектуальный противник просто трудно убиваем, а "легкая мишень" расслабляет, не говоря уже об исчезновении азарта прохождения и чувства соревнования. Решением было варьировать разные типы поведения между разными компьютерными пилотами, с целью максимально приблизить к человеческому типу поведения. Как всегда — баланс стал ключевым, что создало массу забавных игровых ситуаций, от таранных атак до увода вас в сторону от конвоя и просто "доставания" репликами типа "Ты труп, приятель!..":)

"Хорошие ребята не прячутся"
Майор КГБ ("Шакал").

ТТХ — оно и в космосе ТТХ

Вкратце о технике, на которой вам нужно будет летать. Истребители делятся на три класса: легкие, средние и тяжелые. Различия между ними заключаются в нескольких параметрах: максимальная скорость, ускорение, маневренность, щиты, регенерация щитов и класс брони. Под щитами подразумевается шарообразное силовое поле, окружающее боевую машину со всех сторон и не позволяющее противнику разрушить бронированный корпус истребителя. После попаданий по щитам последние имеют свойство постепенно восстанавливаться (скорость восстановления зависит как от типа истребителя, так и от распределения энергии между пушками/лазерами, щитами и двигателями). Так что старайтесь грамотно распределять энергозапас в бою, ведь Альянсу нужны живые пилоты. Некоторые машины обладают специфическими особенностями, здорово помогающими в бою, типа "слепого огня" (автоматический захват цели пушками/лазерами), спектральных щитов, обратного удара, маскировки. Для начала неплохо вылетать на американском истребителе "Хищник", имеющем функцию слепого огня — способствует поднятию рейтинга и скорейшему получению очередного звания. Ну а присвоение более высокого звания дает право управлять все более мощными и технологически развитыми машинами. И более смертоносным вооружением.

Каждый истребитель оснащен стационарным оружием (импульсные лазеры, мезонные бластеры, протонные пушки и т.д.) и пилонами, на которые подвешиваются различные типы ракет или резервные баки с топливом для форсажного ускорителя. Из ракет, к примеру, вам доступны:

— **Джекхаммер** — мощная ракета дальнего радиуса действия, способная снести противнику и щиты, и броню. Имеет довольно длительное время наведения на цель (5 секунд);

— **Бандит** — средний радиус действия, приличная мощность, время наведения — 4 секунды. Имеет приятную особенность — проходит сквозь силовое поле выбранной цели и взрывается на броне;

— **Хавок** — средний радиус действия, малая мощность, наводится на цель за 2 секунды. Взрыв такой ракеты вблизи от цели блокирует на время все ее электронные системы, и пока оглушенный и беспомощный вражина, вращаясь на месте, болтается у вас в прицеле... Ну, я думаю, всем ясно, что в этом случае нужно делать;

— **Скример** — скростная маломощная неуправляемая ракета. Поставляется в кассетах по 20 штук. Эффективна при залповой стрельбе, особенно по стационарным целям. И практически незаменима при преследовании "измочаленного" противника и как альтернативный огонь по противнику параллельно с иссякнувшими батареями излучателей. Здесь главное — не "разбить" клавишу "Enter":).

И не засмотреться на окружающие виды...

Послесловие

Starlancer можно смело назвать духовным наследником Wing Commander'a, если вообще можно назвать "возвратом" фокусировку разработчиков на интересном сюжете, непрерывном действии, искусстве управления и увлекательной борьбе с противником, погибающим, но не сдающимся.

Игра производит прекрасное впечатление. Отличная графика, звук, спецэффекты, великолепный игровой баланс, продуманный и напряженный сюжет и практически непрерывное действие не дают соскучиться и расслабиться. Плюс весьма невысокие (по нынешним временам) системные требования.

У StarLancera есть главное качество хорошей игры — то, что называют Gameplay, или попросту играбельностью. Начав очередную миссию, очень нелегко от нее оторваться (проверено на практике путем проведения бесчеловечных опытов на друзьях). У игры есть свой шарм, правда, слегка подпорченный привкусом некоторого несоответствия "нашей" игровой стороны с "реальным" положением вещей. Нет, я понимаю, что у них с этим проблем нет. все же американские "хорошие" ребята как бы всегда на высоте. Кстати, здесь становится "интересным" слух о выходе в этом году приложения к игре, где нам дадут полетать за Коалицию. В принципе реально. надо только перерисовать часть графики (кокпит там, морды персонажей) да видеовставки. Хотя.. думаю, Клинтон может не понять — а с патриотизмом в США дело обстоит жестко. С другой стороны, Microsoft сильно обижена на администрацию:).

Но как бы там ни обстояло дело в будущем, StarLancer уже сейчас имеет все шансы стать если и не хитом, то, по крайней мере, игрой, которая запомнится надолго всем поклонникам космических сражений.

Long Live WC!
И удачи Вам!..

Ян Эндрю,
Анжей Пак (Борода)
yan@vl.kharkov.ua

Состояние души: Interstate'82



Название в оригинале: Interstate'82 (http://www.activision.com/games/i82/). Компания-производитель: Activision (http://www.activision.com/). Год выхода: 1999, декабрь. Требования к компьютеру: Pentium-200 при 64 Мб ОЗУ или Pentium-233 при 32 Мб ОЗУ, Windows'95 или Windows'98, 4-х CD-ROM, примерно 450 Мб на винчестере, Sound Card DirectX 7 compatible, 3D-ускоритель от 4 Мб, 100% DirectX 7 compatible Joystick (настоятельно рекомендуется и даже "с обратной связью", но не обязателен). Жанр: автогонки со стрельбой.

Ни к чему не обязывающее начало

Есть игры, продолжения которых долго ждешь, иногда они являются и снятся изголодавшемуся по классным виртуальным зрелищам геймеру, словно сочный бифштекс с корочкой для гурмана. Представьте себе. Любитель хорошо покушать уже давно заказал мясо официанту (то бишь фирма-производитель давно поняла, что пора делать продолжение и вовсю нагрузила соответствующие отделы разработчиков), сидит теребит салфетку и перебирает приборы (в нашем случае игроман нежно жмет мышку и бродит по бескрайним просторам Интернет в поисках сообщения о выходе сиквела). И тут, когда гурман уже смотрит на часы (а вы — на календарь), официант выставляет перед ним долгожданное блюдо. Зашедшийся слюной знаток и любитель сытно и вкусно покушать вне себя от нетерпения срывает крышку и что он видит? Благоухающий, ослепительно белый огромный кусок сала, обвешанный зеленью и обсыпанный пряностями! (Настоящий сон ужасов!) Нет, ну, когда клиент доведен, как говорится, до "нужной кондиции", то он съест и такое. В самом деле, не помирать же от голода из-за какого-то оболтуса, перепутавшего заказы, или неряшливого повара, не отличающего кусок баранины от зайчатинки, а белое от красного. Вот и приходится нам, бедным студен..., простите, пользователям, кушать все, что попадется под руку (в радиусе равном расстоянию вытянутой руки) и играть в игры, которыми потчуют повара-



производители виртуальных лакомств. Впрочем, к счастью, Interstate'82 это не относится. В случае с Interstate'82 эффект несколько иной. Прокрутите (воспроизведите) вышеописанную картинку вновь до момента, когда гурман с неистовой силою срывает вместе с крышкой покров тайны с только что принесенного ему блюда... Он видит перед собой не сочный бифштекс с корочкой, а добротный дымящийся кусок мяса с укропом и кровью... "Конец первой серии".

Первое впечатление

Игра Interstate'82 является прямым продолжением нашумевшей в свое время Interstate'76. Жанр этой игрушки определить довольно трудно. Есть в ней элементы приключения (с отлично продуманной сюжетной линией), аркады, боевика и даже стратегии. Причем все происходящее неразрывно связано с крутыми автомобилями и гонками на них.

К сожалению, с "первой серией" игры под названием Interstate'76 мне не удалось как следует познакомиться. Вернее, покатался и пострелял тогда я вволю, но из-за не приглянувшейся мне графики на сюжет не обратил должного внимания. К тому же рассматривал я так называемую обрезанную версию. Без видеовкраплений и фрагментов, поясняющих задачу и цель игрока в каждой новой миссии. Тем не менее, хотелось бы сказать большое спасибо разработчикам за виртуальную реализацию возможности перемещаться по шоссе и бездорожью со скоростью легкового автомобиля и при этом вести огонь на поражение по противникам из всех "башенных орудий", планомерно уничтожая оных и избегая такой же печальной участи. Дух подобных игр пропитан адреналином. Экстре-



мальные ситуации возникают ежесекундно. "Три противника впереди, один — справа, другой — слева и еще два на хвосте... Ваши действия!" — истошно вопит вам внутренний невидимый штурман. Но вы, озираясь по сторонам и глядя на радар, уверенно выворачиваете руль, разворачиваете машину, прошиваете обшивку неприятельских авто, обвешанных самым современным оружием, встречаете непрошеных гостей парочкой ракет и методично, сжимая гашетку крупнокалиберного пулемета, уничтожаете это жалкое сборище подонков, возомнивших себя автомобильными королями дорог.

Немного истории

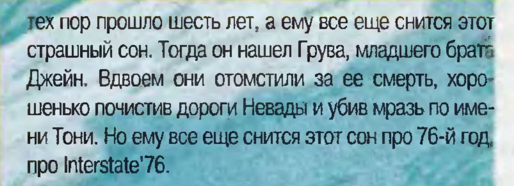
Это было в 76-м, на степных дорогах Невады, где заправляли разрозненные банды хулиганов на автомобилях. Немногие осмеливались там жить и мало кто из туристов, направлявшихся в Лос-Анджелес или Вегас, решался ехать через пустыню... Ночь опускалась на дорогу. Слабый ветер поднимал песчаную пыль и гонял редкие перекати-поле. Было тихо, лишь из-за гор слабо доносились звуки работающего на бензоколонке радио да не унимался сверчок. Вдруг из ущелья с ревом на огромной скорости выскочили две машины — красно-рыжий "Паккард Пиранья" и синий "Кадиллак". Обе были увешаны пушками М60 и огнеметами, причем "Кадиллак" явно гнался за "Пираньей", обстреливая ее короткими очередями. Истошные призывы о помощи в радиоэфире, обрывающиеся на фразе: "Help, somebody! Help!"

"Кадиллак" беспомощно заскользил в луже масла, предательски выплюнутого "Пираньей". Он почти потерял сцепление с дорогой, но водитель все-таки удержал в узде горячего жеребца, "поймал" машину и снова кинулся в погоню. Одна из очередей прострелила "Пиранье" колесо, машину занесло. Пробивая ограждение, она на полной скорости ворвалась на заброшенную свалку и, скрипя, остановилась, подняв столб пыли.

Тоурус медленно ехал по пустыне, курил любимые сигареты, табачный дым приятно обволакивал лицо, радио наигрывало нечто медленное и приятное. И вдруг пронзительно взвыла рация: "This is Vixin! Help! Somebody!". "Виксин?.. Это же позывной Джейн! — мелькнула у него мысль. — Бедная моя девочка, куда же ты влипла на этот раз? Так, это вроде бы недалеко, минут за 10 долетим". Тоурус рывком ручного тормоза развернул машину и понесся к перевалу... Но когда он прибыл на свалку, было уже поздно. Девушка лежала рядом со своим "Паккардом", а синий комбинезон на груди был залит кровью. Невдалеке мелькнула тень человека, прыгнувшего в машину, сильно смахивавшую на "Кадиллак" Тони Маллокио — местного босса, торговца оружием и наркотиками, которого в здешних местах многие боялись, поэтому предпочитали работать на него. "Все о'кей, Джейн. Все о'кей, детка. Сейчас мы поедем в больницу, — упрямо шевелил он губами. — Потерпи. Сейчас, только донесу тебя до машины..." "Нет. Слишком поздно, Тоурус. Найди моего брата, расскажи ему..." — она глубоко вздохнула и закрыла глаза. Тоурус не мог пошевелиться, он только все сильнее сжимал ее тело в своих крепких руках и уже ничего не мог поделать... Тоурус дико закричал и... проснулся от телефонного звонка. Шел 1982-й год. С



тех пор прошло шесть лет, а ему все еще снится этот страшный сон. Тогда он нашел Грува, младшего брата Джейн. Вдвоем они отомстили за ее смерть, хорошенько почистив дороги Невады и убив мразь по имени Тони. Но ему все еще снится этот сон про 76-й год, про Interstate'76.



Новое начало

Итак, год 1982-й. После Летней Олимпиады в Москве и ее бойкота западными спортсменами прошло ровно два года. "Динамо" (Минск) стал чемпионом одной шестой части суши. Еще впереди нас ждут Билл со своими скрипящими "окнами", отставка Ельцина и шумиха вокруг "проблемы 2000"... И снова поздний осенний вечер, неосвещенная автомобильная стоянка. Грув сидит в своем фургончике, изредка поглядывая сквозь жалюзи на стоящее снаружи авто. Далекий грохот несущихся по трассе грузовиков-лайнеров периодически приглушает звук телевизора. Грув мастерски закуривает, медленно, прихрамывая, добирается до телефона и набирает номер своей младшей сестры. "Это Скай, привет. Меня нет дома, оставьте сообщение..." — сообщил автоответчик. Грув еще раз выглянул в окошко, украшенное гирляндами из разноцветных лампочек, взглянул на машину, затушил сигарету, погасил свет и сел в кресло. Спать ему не доводилось уже давно, не доведется и сейчас. Он привычно бросает взгляд на стеклянный столик, где лежит пистолет, закрывает глаза... Неожиданно распахивается дверь, в фургон врываются двое: сначала влетает какой-то панкуха, которому, судя по виду, все равно, кого изрешетить пулями, а за ним, как черная кошка, бесшумно просачивается обтянутая кожей по самое "не могу!"



дама. Дула пистолетов направлены на Грува. Ему все ясно. Выхода нет. Либо надо бежать, либо тебя пристрелят, как собаку. Пара вопросов, немного пространных ответов, чтобы потянуть время. Также неожиданно, по примеру непрошеных гостей, он делает резкий выпад, опрокидывает стол, выскакивает в окно и одним прыжком пересекает расстояние от фургончика до своей машины. "Старушка" не подводит! Одной рукой Грув вставляет ключ в замок зажигания, другой щелкает зажигалкой и швыряет ее в сторону вечно подтекающего бензобака своего фургончика. Взревел мотор, прогремел взрыв, а Грув уже несся по направлению к шоссе. Мозг сверлила только одна мысль: "Как же они его нашли?" Неожиданно позади вынырнули из темноты два ослепительных прожектора другой автомашины. Его явно кто-то догонял. Послышался звук выстрела, тут же раздался звук взорвавшейся и разорвавшейся в клочья покрышки, машину резко бросило в сторону, неуправляемый занос, разворот — и она безнадежно стала поперек дороги. Последнее, что увидел Грув, подняв голову, были стремительно приближающийся блеск двух фар и хищнический оскал хромированного специально вывешенного по такому случаю отбойника-кенгурятника... Шел 1982-й год. Тоуруса разбудил телефонный звонок. Прошло шесть лет, а ему опять снился этот треклятый сон... Звонила Скай, младшая сестра Грува. "Послушай Тоурус, Грув куда-то делся, я волнуюсь. Неделю назад он оставил сообщение мне на автоответчике и с тех пор о нем ничего не слышно...". Неужели сон был проро-

Состояние души: Interstate'82



ческим? Вон, вон из головы дурные мысли, но ехать на поиски все-таки придется. Тоурус нехотя поднялся, протер глаза и поплелся к машине.

Об игре

В первой части игроманам предлагалось взять на себя роль Грува, который вместе с Тоурусом искал убийц его старшей сестры. Теперь, играя за Тоуруса, мы ищем пропавшего Грува, а помогать нам будет Скай. Казалось бы, ничего нового, но погодите разочаровываться. Как говорит моя знакомая сладкоежка: "Это только сливки, а шоколадные трюфеля ждут нас впереди".

Отличия появятся уже в основном меню. Оставляю вас наедине с ним, но неискушенным и "необстрелянным" игроманам предлагаю все-таки начать с "обучающих" или "учебных" заданий. Это уже потом вы превратитесь в гоночных асов и хозяев "хайвеев". Для начала, милости просим, на тренировочный автодром. Здесь можно получить несколько уроков вождения в экстремальной ситуации. Если курсы вождения вы прошли, тогда вперед. Дальше придется совмещать "полезное" с "приятным", т. е. высший пилотаж с поражением на ходу статичных (вначале) и подвижных (в финальной части "экзамена") мишеней. Обратите внимание, в некоторых случаях, чтобы выехать за ворота, разделяющие один этап обучения от другого, требуется не только мастерски водить машину, но и шевелить мозговыми извилинами. В дальнейшем вам это очень пригодится. Некоторые миссии таят в себе определенного вида загадки и головоломки. И еще одно существенное замечание перед началом главной миссии. Если вы не используете для игры джойстик, то покопайтесь в меню и настройте управление так, чтобы вам было удобно и при этом не забывайте, что в игре задействовано больше половины кнопок клавиатуры. Вне себя от счастья, вы даже обнаружите клавишу, отвечающую за "выгрузку"-"погрузку" вас из машины. А что, это ведь почти 3D-стрелялка получается! Причем есть "вид из глаз" и "от третьего лица". Правда, как сказал один пассажир, пешком далеко не уедешь, да и ваш крутой на вид "Магнум" слишком уж слаб против их ракет класса "земля-башка-затылок". Тем не менее, иногда кабину и мягкое кресло по сюжету придется оставлять. Куда же вы? Присядьте, присядьте! Ну, что вы, забыли? Ведь для этого есть специальная клавиша! И здесь есть интересная особенность, которая вначале была принята за нестыковочку. Представьте себе темное ущелье, пещеру. Разумеется, вы, не мешкая, врубаете фары в положение "дальний свет" и мчитесь навстречу неведомым приключениям. Один поворот, другой. Стоп! Огромные двери закрыты на засов. Придется выйти из машины и подойти к рубильнику. Выходим, но что это! "Фары" все также ровным светом освещают путь, словно я андроид какой-то и они торчат у меня из головы. Все это выглядит весьма забавно. Но потом пытаешься найти оправдание разработчикам (игра ведь действительно классная!), и тогда становится немного обидно, что отыскался подобный глюк. В общем, я пришел к такой версии: при выходе из кабины герой просто прихватывает с собой мощный фонарь. Правда, не очень это все объясняет, так как он двумя руками держится за "Магнум". Но я все же утешился. И вам того же желаю, ибо ничего с этим не поделать.

По ходу дела, от миссии к миссии, вам также представится возможность улучшать свой автомобиль, обвешивая его по мере накопления средств все более совершенным вооружением и средствами защиты. Временами придется оставлять свою покореженную и потрепанную в тяжелых боях машину, которую вы еще полчаса назад заботливо апгрейдили, холили и лелеяли в оружейной автомастерской. Хорошо, если удается выгодно "обменять" ее на более мощную, на которой найдется место еще для одного огнемета и самонаводящейся скорострельной убойной пушечки. Хотя по мере углубления в игровой процесс и погружения в атмосферу игры вам будут встречаться для "обмена" малоподходящие для выполнения ближайших миссий авто.

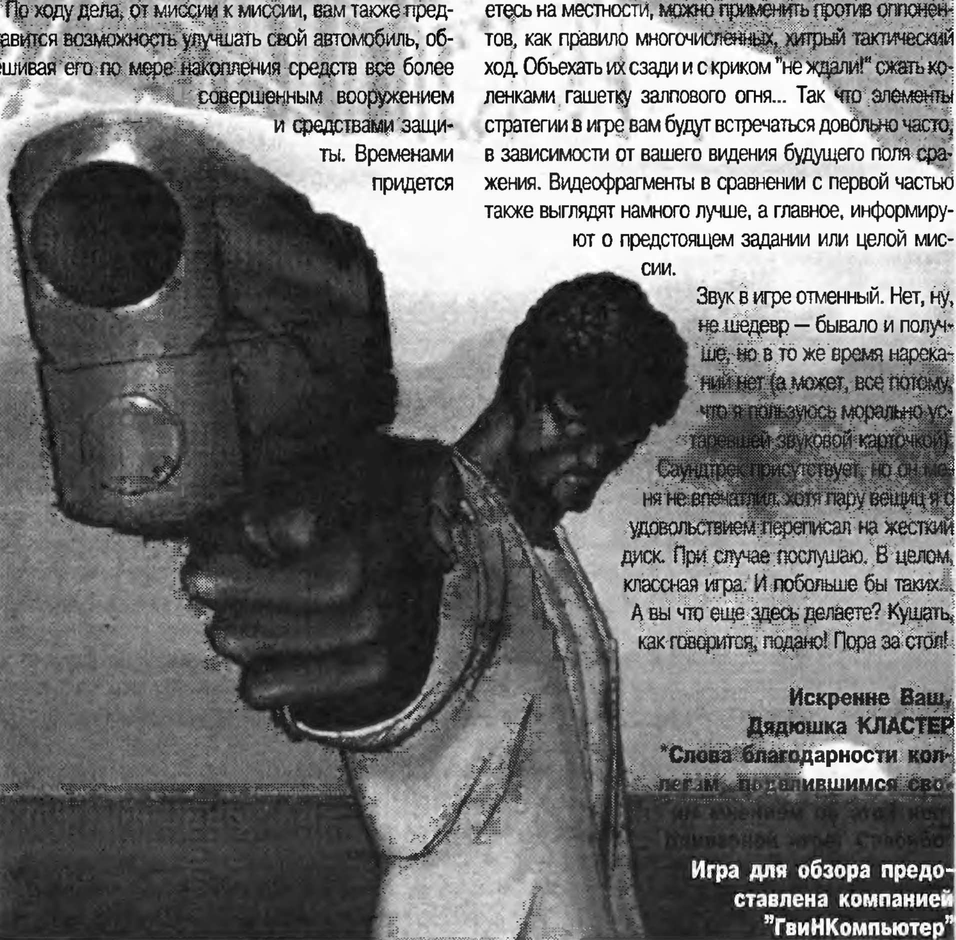
Сама по себе игра стала еще более игровой (не сочтите за каламбур!). Ваш четырехколесный друг уверенно, я бы даже сказал "аркадно", слушается руля, поэтому у вас всегда будет достаточно времени вволю пострелять по соперникам. Причем машина предсказуемо реагирует на то, из чего вы в данный момент стреляете. Если это залп ракет и выпущены они на полном ходу, то ждите соответствующей "отдачи" и корректируйте рулевым колесом отклонение от "идеальной" траектории.

Жаль, но приходится констатировать еще один маленький минус игры: нет желанного "вида из кабины". Тогда бы от всего происходящего на экране действительно бы веяло реальностью. Как говорил в таких случаях известный сатирик Аркадий Райкин: "Это мне так кацца..." Правда, к отсутствию "вида из кабины" невольно и быстро привыкаешь — игровой процесс затягивает полностью. Ну, да ладно. В третьей серии, думаю, поправят.

Серьезной настройки шасси, узлов и агрегатов тоже нет, зато есть более упрощенный вариант заставить вашего "жеребца скакать быстрее" на погибель армии неприятелей. Просто заплатите деньги — и ребята из мастерской установят более навороченные амортизаторы, движки и т.д. Из этого всего можно сделать вывод, что "денежный вопрос" играет во всем действии не такую уж и маленькую роль. Тогда возникает вопрос: где брать деньги? Да, да, теперь мы убираем негодяев за деньги.

Графика и звук

В сравнении с первой частью — небо и земля (это насчет графики). Красиво, ничего не скажешь. Города в вечернее время залиты неоном, работают, как и положено, светофоры, переливаются дивным цветом на капоте отражения рекламных огней. Все вывески читаются. За городом, на шоссе сплошь и рядом попадаются встречные автомобили, бензоколонки, кемпинги и проч. В принципе, можно ехать, куда захочешь, и любоваться красотами пейзажей (если у вас в задании не сказано, что вам нужно обязательно уложиться в определенный промежуток времени и прибыть к месту назначения как можно раньше). И здесь, если вы прекрасно ориентируетесь на местности, можно применить против оппонентов, как правило многочисленных, хитрый тактический ход. Объехать их сзади и с криком "не ждали!" сжать коленками гашетку залпового огня... Так что элементы стратегии в игре вам будут встречаться довольно часто, в зависимости от вашего видения будущего поля сражения. Видеофрагменты в сравнении с первой частью также выглядят намного лучше, а главное, информируют о предстоящем задании или целой миссии.



Звук в игре отменный. Нет, ну, не шедевр — бывало и получше, но в то же время нареканий нет (а может, все потому, что я пользуюсь морально устаревшей звуковой карточкой). Саундтрек присутствует, но он меня не впечатлил, хотя пару вещиц я с удовольствием переписал на жесткий диск. При случае послушаю. В целом, классная игра. И побольше бы таких... А вы что еще здесь делаете? Кушать, как говорится, подано! Пора за стол!

Искренне Ваш,
Дядюшка КЛАСТЕР

***Слова благодарности коллегам, поделившимся сво[illegible]**

Игра для обзора предоставлена компанией "ГвиНКомпьютер"

Этапы Великого Пути

Эту статью хочется начать какими-нибудь возвышенными словами: "маленький шаг для человека, огромный скачок для человечества" (Армстронг) или "фантазия всегда важнее знаний, потому что знания ограниченны" (Эйнштейн).

Все дело в теме, которую я хотел затронуть. Как многие уже, наверное, догадались, речь пойдет о космосе. Нет, скорее о Космосе, о нашей с вами Вселенной, в которой мы имеем честь проживать на данный момент. Почему с большой буквы? Все очень просто. Разве есть более сложная задача и более высокая цель, чем покорение этого пространства? Разве человечество может вообразить себе нечто большее, чем укрощение пространственно-временной бесконечности. Но пока в реальной жизни, мы учимся преодолевать первый барьер на нашем пути — силу земного притяжения, компьютерная виртуальная реальность уже забрасывает нас в глубины вселенной, предлагая нам новые, неведомые до сих пор, задачи и проблемы.

Все это предисловие сказано для того, чтобы вы прониклись тематикой. Переходя на будничный тон, объясню, что предметом статьи станут игры, связанные с космосом. Дело в том, что опыт и история показывают: в этой тематической группе один из самых высоких процентов успешных игр. Я постараюсь вспомнить все самые интересные проекты — от самых первых, исторических "шагов" до наших современных "скачков".

Первой в своем роде, открывшей жанр, завоевавшей сердца миллионов, прожившей годы и получившей массу продолжений и переносов на другие платформы была Elite. Название было дано абсолютно точно, игра получилась элитарной ("как вы судно назовете, так оно и поплывет"). Невиданный ранее масштаб: пять галактик, в каждой сотни заселенных планет. Гиперпространственные переходы, ускорения, стыковки с орбитальными станциями. Возможность торговать, пиратствовать, заниматься добычей руды, наводить порядок, перевозить контрабанду, усовершенствовать свой корабль, выполнять специальные поручения, повышать свой рейтинг или просто изучать бесконечный космос. Война с пришельцами-таргонами, чужие корабли и новые задачи. Вы понимаете, эту игру склонны относить к симуляторам жизни. В ней практически не было ограничений для игрока. Процесс ее прохождения растягивался до бесконечности.

Начиная с пустым кораблем, сотней кредитов в кармане и самым низким статусом (беззащитный), мы месяцами реального времени летали по галактикам, отстреливались от пиратов, учились состыковываться с додекаэдром орбитальной станции "ДоДо" без стыковочного компьютера (пока на него накопишь...), составляли таблицы цен на различные товары в разных уголках Вселенной и с восхищением читали описания новых планет. Впереди маячил великий статус элитарного бойца, до боли хотелось самого мощного лазера. А некоторые отдельные личности поговаривали о таинственной планете Ракксла, куда уходят на покой самые лучшие пилоты. Но покой нам только снился, и, закусив губу, мы летели продавать предметы роскоши в отсталый коммунистический мир на задворках.

А ведь "Элита" была сделана всего лишь двумя студентами. И занимала, скажем, на Спектруме — 48 килобайт. Конечно, графика по нашим меркам была примитивной, но это сейчас, в 1999, когда мощность простой персоналки выше, чем мощность первого суперкомпьютера Cray, а на борту трехмерного акселератора памяти больше, чем ставили в компьютер полтора года назад. А тогда, в далекие 80-ые, полностью трехмерная графика, да еще с закрашенными полигонами, считалась технологическим достижением и прорывом. Но даже это не важно. "Элита" поглощала личное время в невероятных количествах, только за счет идеи. Не хочется это говорить, но от фактов не отвернешься: индустрия игр, как и Голливудское кино, теряет в идеях, усиливая зрелищность. Все-таки лучше, когда воображение работает больше, чем процессор. В "Элите", например, немногие ошибки программистов (поверьте, очень немногие, ибо тогда не было Интернета и бесконечных заплаток к играм, а код было принято "вылизывать" идеально) были сочтены за особенности игры, потому что никто не сомневался, в этой игре возможно все. Маловероятно, что сегодня вы найдете ту самую, первую Элиту и захотите поиграть в нее. Но если вдруг, то знайте: на PC был выпущен ремейк — "Элита" плюс. Графика VGA, 256 цветов, поддержка SoundBlaster-а. Все остальное неизменно.

Вот с этого все и начиналось. Хочется привести аналогию с фантастикой. Жанр начался с серьезнейших идей, но впоследствии обмельчал и долгое время держался на уровне комиксов, пока в середине уходящего столетия не пришли великие мастера. Так и космические игры впали в период аркад и бессмысленных стрелялок. Слабые духом поддались на новую спрайтовую графику, остальные продолжали мечтать о Великой игре, попутно переходя на статус "опасный" в Элите. Первой ласточкой нового всплеска, пожалуй, был первый StarControl. Да, аркада, но с подтекстом. Итак, номер два в номинации "лучшая космическая игра прошлых лет" — StarControl.

Скорее всего, эта игра провалилась бы, не будь у нее... Продолжить несложно. SC покупала игроков тем, чем сейчас покупает Quake или Quake2 — мультиплейер. Вы скажете: "Батенька, у вас температура и бред! Ну какой в 80-ых мультиплейер? До тотального распространения модемов, локальных сетей и Интернета еще жить и жить". Конечно, вы правы. Но остается режим игры вдвоем на одной клавиатуре. И я вам скажу, это гораздо веселее. Ну какой интерес вечером, сидя в комнате в одиночестве, побеждать какого-то там Сэма из USA. Истинное удовольствие можно получить только от победы над соседом Васей, лучшим другом и товарищем. А если при этом присутствуют с десяток общих знакомых, разбившихся на группы болельщиков и галдящих за спиной — это нирвана! И SC дарил все это в изящной упаковке космических баталий с применением всевозможного оружия массового поражения. Ближе к делу. В SC столкнулись две противоборствующие силы: Иерархия Ur-Quan и Альянс Свободных Звезд. В каждой группировке насчитывалось по восемь рас (были и люди, во второй группе). У каждой расы космические корабли своего производства. Выбираем стороны. Все готовы? Бой! Бой выглядит как череда поединков один на один. Каждый из соперников выбирает один из восьми кораблей, и они встречаются где-то в космосе, возле маленькой неприметной планеты. Очарование поединка в следующем: а) есть ускорение, постоянное движение без ускорения, сила притяжения планет, которую можно использовать для разгона корабля, астероиды, столкновение с которыми чревато, — т.е. достоверная физика. б) корабли различаются абсолютно: большие и маленькие, быстрые и медленные, атакующие и защитные, с самонаводящимся оружием и без, с быстрым или медленным разворотом, с различной предельной скоростью, с различным количеством экипажа и различной емкостью энергетических аккумуляторов — т.е. богатство выбора. г) оружие умопомрачительное и очень нестандартное для аркад — т.е. красиво и убийственно (как в прямом, так и в переносном смысле).

Теперь подробнее. Расы действительно разные, и у каждого корабля есть основное и супероружие. Приведу несколько примеров. Корабль людей неповоротливый, но с самонаводящимися мощными торпедами и самонаводящимся защитным лазером. Ilwrath — разумные пауки, вооружены подобием огнемета и их корабли способны становиться невидимыми (особое мастерство требовалось управлять кораблем, которого не видишь). У Arilou, маленьких инопланетян с большими глазами, была возможность моментально исчезать и появляться в новом месте. Mycon, живые камни, со временем восстанавливали свой экипаж, а Syreen, женщины-сирены, могли своим пением воровать чужой экипаж. Vux — спрутоподобные создания, могли вывести из строя вражеский двигатель, а могучие Ur-Quan, лидеры своей иерархии, выпускали экипаж с лазерами в космос, дабы те, прицепившись к корпусу врага, сожгли его на месте. А теперь перемешайте эти и другие расы в котле взаимных поединков, и вы поймете, чем была так привлекательна SC. Разумеется, графика была на должном по тем временам уровне. Ведь издателем была Activision.

Корме всего этого, в игре была стратегическая часть. Конечно, менее захватывающая, чем поединки один на один, но со своими интересными моментами. Тут и вращающаяся трехмерная карта звездного скопления, и возможность строить поселения, шахты, оборонные сооружения, боевые корабли. А когда возле одной планеты сталкивались два вражеских корабля, опять начинался бой. Вот такая смесь аркады и стратегии. Так что смешивание жанров это отнюдь не новинка сезона, скорее хорошо забытый старый прием.

Пожалуй, в эпоху CGA мониторов эти две игры были самыми интересными на космическую тематику. Но годы шли, и впереди нас ждали новые технологии: VGA, Sound Blaster, 4 Мб оперативки и великая мышь. С новыми технологиями пришли новые шедевры: Star Control2, Master of Orion, Elite Frontier, Reunion, Space Quest. И мы обязательно вам о них расскажем или напомним.

Дмитрий Круглов

Soulbringer

Жанр: RPG
Разработчик: Gremlin Interactive
Издатель: Infrogames

Вступление

Gremlin Interactive после достаточно долгого молчания решила всерьез заняться непочатым, по их мнению, сектором рынка, а именно — ролевыми играми. Издатель подошел к делу всерьез, взял шефство над парой малоизвестных команд разработчиков и получил в свой актив два перспективных проекта: Blade и Tribal Lore. Вроде неплохое начало, но показалось мало. Решили создать с нуля нечто свое, собственное, оригинальное. Так рождался в далеком 1998 году третий проект Gremlin Interactive, впоследствии получивший гордое имя Soulbringer (далее — Sb).

За прошедшее время новорожденная игра успела пройти нелегкий путь от концепт-арта и туманных задумок до вполне материальной и осязаемой бета-версии, и вот наконец состоялся долгожданный релиз. Синтез окончен, приступим к анализу.

Сюжет. "Крест Харбринера"

Харбринер... он так развлекался на земле, что дрожали небеса. В одних странах преступник номер 1, желанная добыча, в других — национальный герой. На севере королевства сердобольные родители пугают его именем детей, когда те ведут себя плохо, в то время как на юге ситуация иная: в его честь воздвигнуто три памятника и один мавзолей, учреждена даже государственная награда — "Крест Харбринера", причем присваиваемая только дворянам за выдающиеся заслуги в военном деле.

Даже самые яростные его ненавистники признают, что это был великий человек, надолго опередивший свое время. Почитатели, да и просто историки, сравнивают жизнь героя с метеором — прожил мало, но ярко, пал с честью, оставив за собой огненный след, видимый до сих пор. Но не глазами, а очами души и разума, только они могут видеть этот след — след памяти.

Он жил пятьсот лет назад, начинал как заурядный авантюрист, голоштанный искатель удачи из маленькой деревушки, название которой не помнят даже всезнающие хронисты... и в пику тысячам безвестных, сгинувших на этом пути, преуспел. Его победа стала его же поражением, а триумф — агонией.

500 лет назад, когда Смутное Время уже прошло, а Темные Века еще не наступили, воцарилось столь ожидаемое многими мирное время. Мужчины возвращались с войны, но были и такие, кому некуда было возвращаться. Такие, как Харбринер. Его не минула горькая чаша сия, он видел пепел родной избы и оскверненный домашний очаг, целовал холодными губами осыпавшуюся землю на безымянных могилах вырезанной родни, метался в ярости по земле, ища врага и не находя его... Он клялся отомстить, снова и снова кричал проклятья равнодушному поднебесью... и на смену ярости пришла холодная решимость, жажда действия.

Он знал, кто мог учинить такое. Когда убийство происходит ради самого процесса, святыни низвергнуты и поруганы, а от вида жертв не может сдержать тошноту даже бывалый воин — виновников не надо искать далеко.

Они здесь, рядом. Под землей. И они всегда были здесь, сколько помнят старики. Это Демоны. Никто не знает, откуда и зачем они появляются, а тот, кто видел их пришествие, обычно нем как могила, потому что в ней и находится. Никогда не оставалось свидетелей, маги предпочитали решать собственные проблемы, в силу каких-то странных причин закрывая глаза на происходящее.

Простой люд сравнивал "магиков" — так волшебников пренебрежительно окрестили в народе — с собакой на сене. И сами не делают, и другим не дают — заставили молодого правителя той злосчастной земли принять указ, недвусмысленно сообщающий, что "волей нашей венценосной категорически запрещается ныне и впредь упоминать о так называемых Демонах, кои есть вымысел умов досужих и недалеких, погрязших в трусости своей; а буде кто упорствовать в таковой ереси, или паче искать химер оных — будет тот глупец казнен через отсечение головы".

Велено было считать, что Демонов нет и быть не может, якобы "в целях охранения общественного спокойствия". У магов же всегда находились более важные дела: то передел мест в парламенте, то показательная казнь еретиков, Карнавал — они всегда находили предлог. А между тем шли слухи о новых злодеяниях...

Харбринер не был наивным глупцом, не питал иллюзий о помощи со стороны сильных мира сего. Он начал действовать на свой страх и риск, поставив себя тем самым вне закона; последнее его волновало меньше всего.

Харбринер был прекрасным воином, хорошим ветераном, повидавшим много сечь, но помимо умения махать мечом он еще умел думать, а потому прекрасно сознавал, что одной благородной сталью, даже заговоренной, здесь не обойтись. Нужно знать своего врага, так же как и азы колдовского искусства, иначе месть изначально обречена на провал. Это очевидно.

И вот тут-то начинается разнобой в летописях: если касательно начала пути героя все ясно и понятно, то касательно дальнейшего мнения делится. Пробираясь сквозь лабиринт недомолвок, огрешностей переводов, иногда откровенного вранья, можно выделить главное: Харбринер искал сведущего в делах оккультных человека, и он его нашел. Впрочем, человека ли?

Одни говорят, что это был маг-изменник, обосновавшийся в Красной Пустыне в глубинах Юга, вторые считают, что мстителю помог отшельник из Потаенных Пещер, третьи полагают, что изгою, каковым стал Харбринер, борясь с Запретным, помог маг, отринутый и проклятый товарищами по Гильдии. Мнений много, но суть одна: ищущий нашел. Неважно кого — необходимые знания он получил, буквально выстрадал, собрал по крупицам, и главное: смог применить найденное.

Оказалось, что Демонов не так уж много. Не Адские легионы "коим несть числа" как гласила молва, но и не их отсутствие — вспомним указ марионеточного короля. Истина лежит посередине, а демонов оказалось семеро.

Не останавливаясь ни перед чем, отверженный спаситель вершил дело своей жизни, нес свой крест. Крест Харбринера. Силой, хитростью, коварством, щедрыми обещаниями, уговорами он изничтожил всю демоническую семерку. К сожалению, всему отмерен свой предел, а Харбринер, при всех своих экстраординарных качествах, не всемогущ.

"Есть вещи и деяния по природе своей недоступные для Тварей Смертных, особенно двуногих. Убить Демона Последней Смертью под силу только ангелу или другому демону, но никак ни потомку Обезьян; но потомок оный, будучи мужем искушенным в мистериях тайных, может изгнать Демона" — в такой уничижительной форме один из преданных забвению и огню, но чудом уцелевший магический трактат с затертым названием описывал невозможность полной победы, по крайней мере — человеческой победы.

Умному достаточно. Харбринер, после долгих размышлений и исканий, справедливо решил, что раз нельзя убить, то нужно заточить. Но как? Куда? Где найти темницу, способную их удержать?

Такая темница нашлась, причем там, где ее по идее и близко быть не должно — в трактирном погребе одного маленького приморского городка. С великим изумлением герой выяснил, что это сейчас там стоят пивные бочки и винные бутылки, а вот раньше... А раньше, во времена столь незапамятные, сколь и страшные, на этом самом месте находился храм неведомого божества, где как раз имелась подходящая камера.

Окончательные сомнения исчезли после того, как кто-то из соратников воина невзначай вспомнил, что название кабака "Кошка и сковородка" есть искаженная фраза одного из мертвых языков, и правильный перевод — "Колодец Душ". Что и говорить, трактир был немедленно куплен, в подвале сняли пол, и в конце частично засыпанного секретного хода обнаружилась искомая темница.

Остальное оказалось делом техники. Демоны были повержены, заточены в подземном остроге, как тогда считалось, "на веки вечные". В целях маскировки вновь заработал трактир — лучшего прикрытия от чужих глаз действительно сложно придумать. И серая кошка по-прежнему улыбалась с перекрашенной вывески, приглашая зайти...

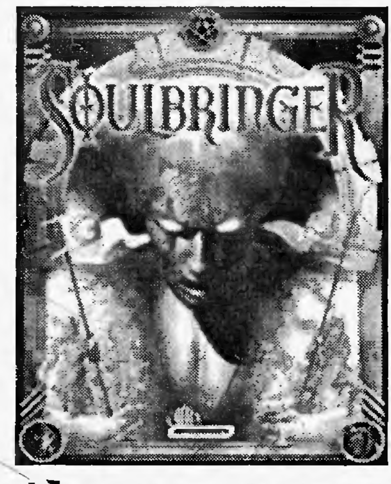
Это был триумф: враг заточен, жители вздохнули полной грудью, слухи, не имея более под собой почвы, прекратились. Король издал второй указ в довершении к первому на предмет демонов, которых нет.

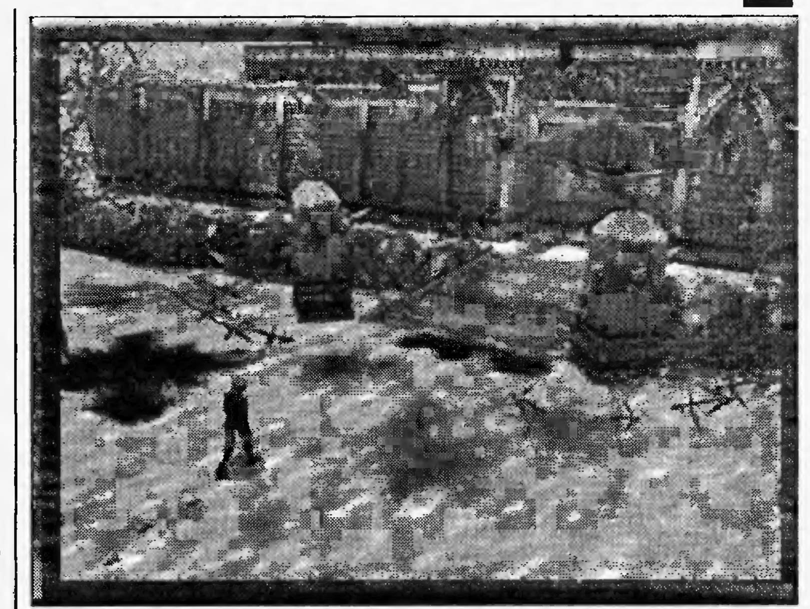
Но триумф оказался агонией. Охотник сам стал дичью. Гильдия Магов. Именно они стали могильщиками героя, подобно стервятникам заклевав того, кто сделал им неподвластное. Сначала были магические атаки, на удивление колдунам не увенчавшиеся успехом: Харбринера прикрывал кто-то очень могущественный, который не только обращал вспять самые тонкие и изощренные астральные нападения, но и ни разу (!) себя не выдавший. До сих пор в Гильдии Магов нет четкой точки зрения на этот счет — был ли это гениальный волшебник-одиночка или великий артефакт, реликт прошлых лет? А может, что-то еще?

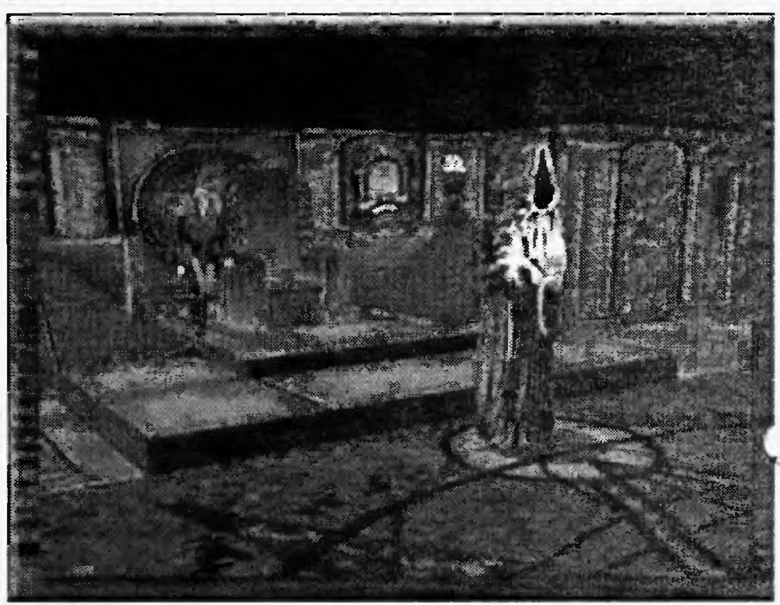
Там, где потерпела неудачу магия, преуспела сталь. Некто пошел на умопомрачительные затраты, но привлек Безликих — элитных наемных убийц Востока. И они таки достали героя, но и сами кровью умылись: из усиленной манипулы, снаряженной на задание, выжило лишь двое. Проработанная до мелочей операция частично сорвалась, Харбринер умер стоя, с мечом в руках, а не в постели, как предполагалось. Кроме того, половину отряда нападавших, равно как и два соседних дома, обратил в ничто магический удар, автора которого Маги так и не нашли.

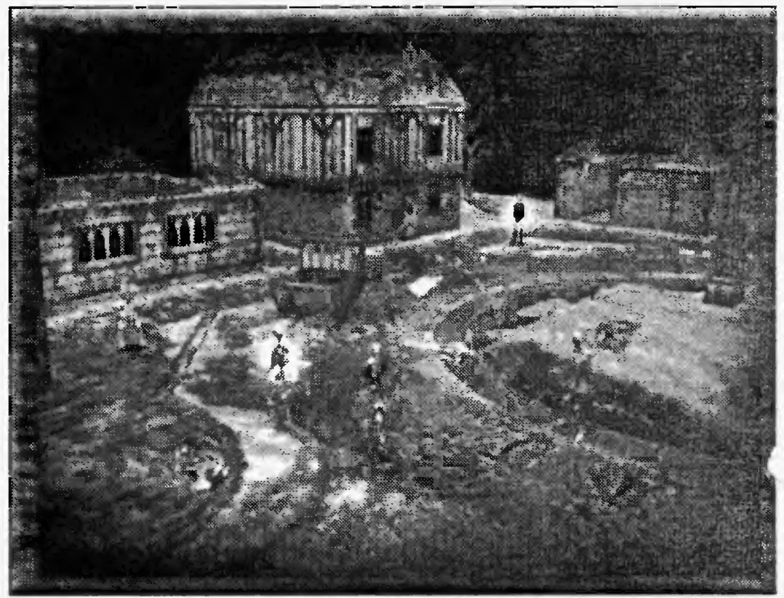
На этом закончилась жизнь охотника за демонами, но не наша история. Она-то как раз только начинается. Спустя века, нависает тенью новая угроза. Сможете ли вы повторить подвиг?

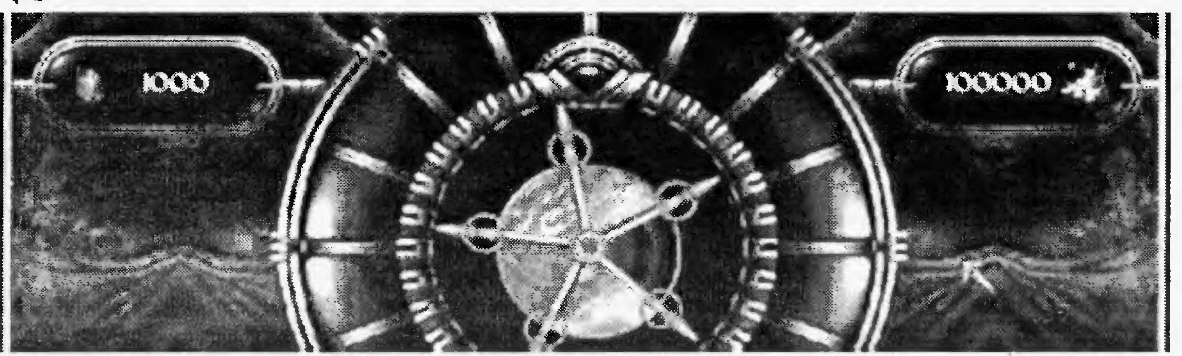
Я намеренно не рассказал всего сюжета, даже всей предыстории. Во-первых, интереснее все находить самому, а во-вторых... даже при беглом пересказе сюжета сжатой информации хватит на небольшую повесть.









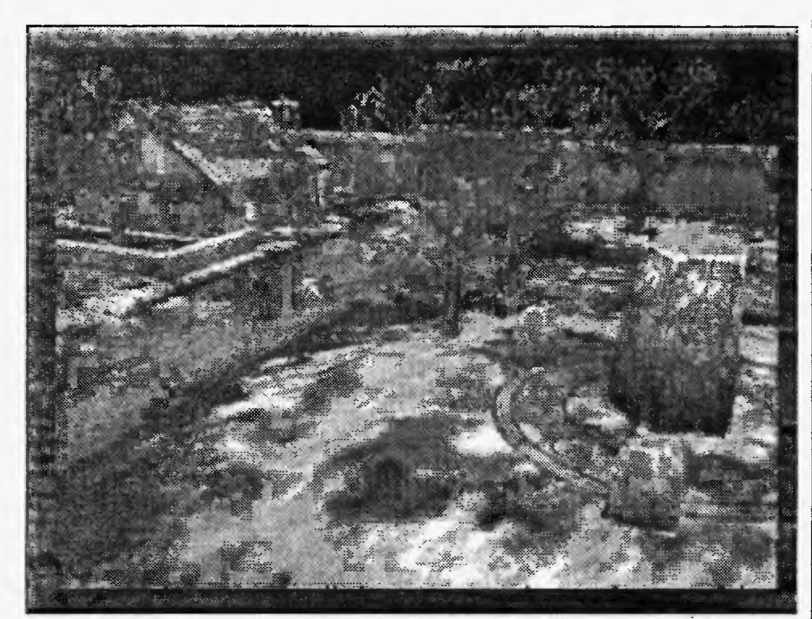


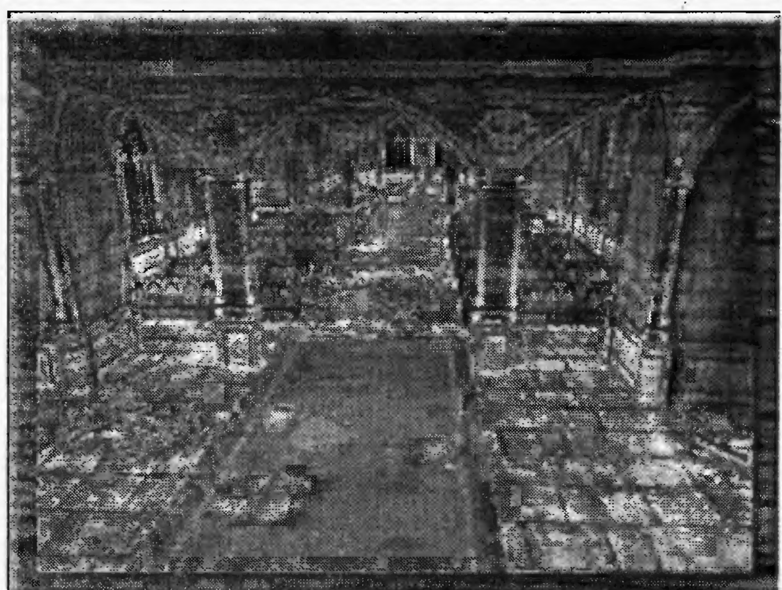
Графика и звук

Прекрасный и темный 3D-мир с изумительной графикой и динамическим освещением, созданный кропотливым трудом талантливых программистов, отшлифованный дизайнерами и соединенный в единое целое: ресурсы акселератора и компьютера выжимаются по максимуму и визуальный эффект потрясает воображение. Все персонажи и предметы полигональны, много хорошо вырисованных текстур и наложены они профессионально. Анимация же движений, сделанная с использованием технологии Motion capture, естественна и плавна, что ощущается сразу же, как только герой начинает колдовать или проводить комбинацию ударов. Глядя, как герой двигается, поневоле веришь, что так оно выглядело бы и в реальной жизни. Особенно впечатлило, когда герой, съев неизвестную поганку, вполне натурально согнулся пополам и изверг содержимое желудка прямо себе на ботинки. Таких деталей в игре масса, от банального колыхания одежды в такт походке до реалистичных движений в бою.

При этом, даже инсталлируя игру по минимуму, налицо быстрая загрузка, отсутствие всякого рода запаздываний, своевременный вывод звуковых эффектов. Достигается подобный эффект за счет расчленения одной глобальной локации на маленькие составляющие, которые по мере надобности подгружаются с жесткого диска. Нечто подобное довелось видеть в Legacy of Kain и Resident Evil, и в принципе, такое построение структуры игрового мира оправдано: даже на слабых машинах игра идет довольно резво. Такая специфическая оптимизация движка обуславливается еще и заделом на будущее — по мере надобности, игру будет легче портировать для других платформ; читай — для приставок.

Soulbringer







Помимо всего вышеперечисленного, присутствует и весь джентльменский набор спецэффектов — динамический свет, тени, взрывы, феерия радужных сполохов от выстрела или заклинания, огонь, дым, вода и т.д., и венчает картину неповторимый стиль игры, разительно отличающийся от многого виденного ранее.

Вид на происходящее реализован при помощи динамической, а не опостылевшей статичной, камеры. Игрока ни в коей степени не ограничивают — при желании можно переключиться на вид от первого лица и рассмотреть то или иное событие под оптимальным углом. Для управления камерой используется правая кнопка мыши, довольно удобно: кнопку зажал, подергал мышью туда-сюда — камера и повернулась.

В отличие от Revenant, где обещали сделать функцию Zoom (приближение камеры), но так и не сделали, в Sb он есть. Активируется нажатием клавиши "Z", камера опускается с небес на землю и детально показывает дерущихся; помимо красоты поединка, приближение камеры играет важную роль при поиске чего-то полезного, но маленького, особенно в темной комнате. Удобно, одним словом.

Играбельность

Сущность игрового процесса применительно к данной ролевой игре можно свести к следующим пунктам: исследование, решение головоломок, битвы, магическая система. Итак, по порядку.

Исследование и навигация — ваше перемещение по темному миру происходит довольно обыденно, без лишних изысков, и как правило, на своих двоих. Очень достает отсутствие глобальной карты мира, ориентироваться приходится исключительно по указателям, одиноко торчащим там и сям во тьме снежной ночи. А с учетом того, что с одной полянки обычно ведет несколько одинаковых проходов, ориентироваться поначалу, пока не привыкнешь, несколько проблематично.

Мир игры — это мир ночи. Сумерки мира, закат сущего. Общая атмосфера происходящего напоминает Diablo, но только помягче, больший упор делается на стиль. Мрачно, местами монументально, готическая красота средневековой европейской деревеньки, совмещенная с динамизмом происходящего и тенями, скользящими во мраке. В целом атмосфера удалась на славу, тем не менее напоминает затянувшуюся на пару веков полярную ночь.

И еще одно. Практическая рекомендация. Ветераны-игроки помнят легендарный Myst прежде всего потому, что для серьезной игры приходилось заводить небольшую тетрадь, куда скрупулезно записывалось все происходящее. Настоятельно рекомендую, даже если у Вас хорошая память, возьмите лист бумаги и хотя бы примерно начертите схему локаций — пригодится, особенно под конец игры.

Головоломки. Преимущественно связаны с исследованиями текущей местности и сводятся к выполнению разнообразных квестов, точнее — где найти то, зачем Вас послали. Как говорил некий капитан Врунгель, "Мы там и тут, куда пошлют, а посылают часто". Посылают действительно часто, причем все, кому не лень: у каждого персонажа, населяющего город, всегда найдется для Вас прозапас пара-тройка неотложных поручений. Их можно и нужно выполнять, но зачастую с виду безобидное поручение приводит к плачевным последствиям. Отсюда мораль: главное оружие игрока не топор и файрболл, а сейв и лоад.

Битвы. Режим боя оказался реалтаймом чистой воды, хотя и неортодоксально сделанным на предмет управления. В свете обещаний разработчиков походовой системы боя во всех пресс-релизах многие геймеры могут испытать легкое разочарование. Аль Капоне в свое время говорил: "Делай то, что можешь, с тем, чем можешь". Потому не будем грустить об утраченном и несбывшемся, а примем игру по новым правилам.

Особенность боевого режима прежде всего в том, что стандартный интерфейс Point&Click используется несколько иначе, чем это встречается обычно. Мышь служит для выбора цели, а клавиатура для ведения боя. То есть со стороны боевые действия выглядят следующим образом: наводим мышь на супостата, щелкаем левой кнопкой. Пестуемый Вами герой достает оружие и поворачивается в сторону приближающегося ворога. Теперь откладываем "пластикового грызуна" в сторону и кладем левую руку на клавиатуру. Нас интересуют клавиши верхнего ряда, с "Q" по "Y" включительно. В зависимости от нажатой клавиши герой проводит тот или иной удар. Вроде неплохо? Да как сказать... при бое один на один еще туда-сюда, но вот когда противников несколько... Возникают проблемы с прицелом, но главный недостаток боевой системы — отсутствие "ручного" блока. Теоретически герой блокирует удары автоматически, но на практике делает он это крайне редко и неохотно, очень часто исход поединка зависит от удачи, а не от мастерства. Увы, при схватке грудь на грудь с равным, не говоря уже о более сильном оппоненте, кинь монетку — "орел" — жить тебе, "решка" — твоя смерть.

Характеристики героя и магическая система

Эта часть игровой концепции до боли напоминает Diablo или любую иную игру жанра Rogue. Всего основных характеристик героя 5: Magic, Strength, Health, Speed, Combat. Классов персонажа нет. Герой один, но развивать его можно по-разному: по мере накопления необходимого количества очков опыта и получения персонажем очередного уровня вам дают 6 очков, которые вы раскидываете по характеристикам, таким образом специализируя героя. Вкратце ознакомимся с этими самыми характеристиками. Сразу видно, что разработчики допустили досадный ляпсус, который бросается в глаза только после некоторого время, проведенного наедине с игрой. Впрочем, по порядку.

Magic — количество очков магии, MP. И только.

Strength — физическая сила в чистом виде. От нее традиционно зависит количество носимых предметов и сила удара в бою.

Health — жизненная сила героя, HP.

Speed — скорость героя, чем выше показатель, тем больше действий персонаж успеет совершить в бою, тем лучше уклоняется от ударов. Также влияет на класс защиты (AC), добавляет бонус к носимой броне.

Combat — на мой взгляд оригинальная характеристика, новация. Это степень развитости героя, техника боя. Чем больше значения, тем больше разных ударов и суперударов герой может провести с тем или иным оружием. Высокое значение характеристики, подкрепленное хорошей Speed, открывает путь к комбасам — комбинации ударов. Комбы составляются в специальном подменю и применяются путем нажатия горячей клавиши от 1 до 0.

Теперь о ляпсусе разработчиков. Оценивая какое-то явление, смотрите не только на то, что есть, но и на то, чего нет. Внимательно посмотрите на список характеристик. Заметили? Правильно! Нет показателя, который отвечал бы за силу магического воздействия. Высокая Strength увеличивает силу физических атак, но для магических ударов аналог отсутствует. Резонно спросить, "а почему собственно?". А потому, что разработчики отступили от созданной ими же четкой и простой системы развития героя, сделав отдельную магическую систему. Это не просто одна характеристика, решили они, это — система. С одной стороны, структуру попортили, с другой — добились четкой регламентации применения заклинаний и их развития. И получилось у них вот что.

За основу была взята базовая классификация, введенная в оборот Магической Гильдией и получившая название Круг Баланса. Основа любой Силы, в данном случае магической, суть баланс. Вся доступная магия основана на пяти первородных элементах или стихиях: огне, воде, воздухе, земле и духе. Каждый человек, рождаясь, несет в себе начало той или иной стихии, имеет склонность к чему-то определенному. Такова философия.

На определенном этапе игры происходит выбор будущей сферы деятельности, выбор стихии или стихий. Это может быть несколько первоэлементов, хоть все сразу, но по чуть-чуть, — выражение "мастер всего" в начале игры значит "мастер ничего", — или же какой-то один элемент, к примеру огонь. Т.е. ставится выбор между универсалом и специалистом.

Название Круг Баланса не случайно. О нем придется задумываться постоянно. Совершенствуясь в магии одной стихии, достигая все новых высот, получая более мощные заклинания, игрок может с удивлением отметить, что сектор Круга, отображающий Ваш прогресс, сильно увеличился, а смежный сектор соответственно уменьшился. Вот он, баланс: к примеру, если вы стали непревзойденным адептом магии огня, то напрочь забыли магию воды (соседний сектор круга). Более того, у Вас появляются имунитеты: огонь не вредит совсем, зато вода наносит удвоенные, если не утроенные повреждения.

Мыслится, что решение вопроса о балансе таким образом жизнеспособно, а потому — приемлемо. Кроме того, повышается реиграбельность — игру можно пройти пять раз, постоянно находя что-то новое.

Вердикт

Этот год порадовал прежде всего разнообразием. Выходила масса игр на любой вкус и на разные платформы, пусть не так часто, как нам этого хотелось, но застоя не наблюдалось. Помимо бесконечных продолжений, полюбившихся сериалов, появлялись и новые, свежие проекты. Это отчасти объясняется интересной тенденцией мирового рынка электронных развлечений, а именно: все большее сближение консольного рынка и традиционно PC, причем приставки последнего поколения в буржуазном забугорье грозят "подмять" под себя компьютеры. В некоторых жанрах — уже подмяли.

Ролевых игр всегда мало. Игроки хотят чего-то свежего и устремляют свой взор в сторону нового феномена — просачивающихся на рынок игр для персонального компьютера восточных ролевых игр, берущих свое начало на консолях. Хрестоматийный пример, подтверждающий тенденцию — успех Final Fantasy VII и несколько позже Final Fantasy VIII от Square/Eidos.

Soulbringer можно без натяжек назвать классической игрой в жанре Rogue на PC. И вот почему. Потенциал у игры большой, но многое обещанное осталось за кадром, а кое-что плохо реализовано. Критику можно свести к следующим тезисам.

1. Разработчики обещали сделать некромантию в узком смысле слова: с мертвецами можно говорить, получать информацию. Играю вторую неделю, пока такой возможности замечено не было. Скорее всего, ее просто нет. Досадно.

2. Спрашивается, где обещанная система походового боя?

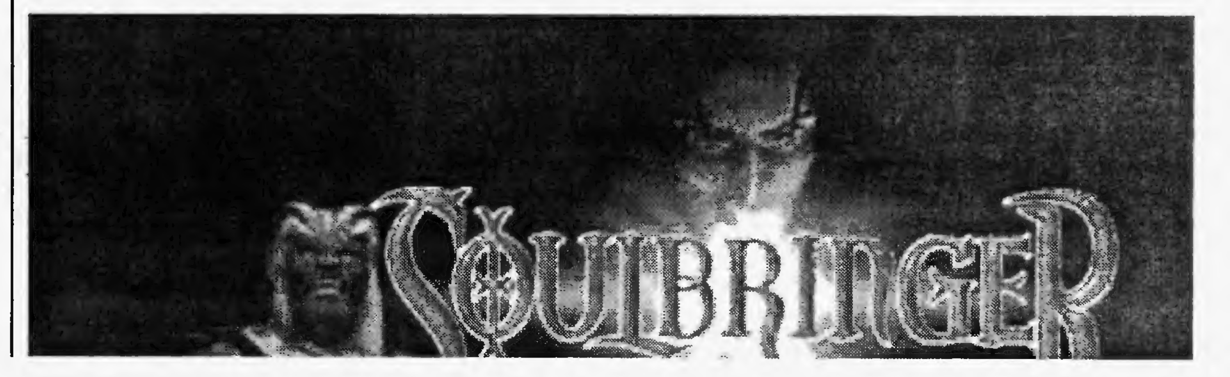
3. Поначалу сложность игры на удивление велика. Трудно выжить, разжиться более-менее нормальным обмундированием и экипировкой. Некоторые игроки, увидев в очередной раз заставку геймовер, могут забросить коробку с игрой подальше и засесть за что-то другое.

4. Предметы в магазинах стоят дорого, особенно магические. За исполнение квестов же платят копейки. Чтобы хоть как-то свести концы с концами, играть приходится методом Плюшкина: тащишь все, что плохо лежит, для последующей продажи.

5. Чтобы получить самое слабенькое заклинание, придется ОЧЕНЬ попотеть.

Резюмируя, скажу: в игру тяжело въехать, но тот, у кого это получилось, кто смог преодолеть вышеописанные несуразности, будет играть долго.

Оробинский Вячеслав



Империя Страсти 2: Лула возвращается

Издатель: Руссобит-М
Разработчик: CDV Software
Жанр: Экономическая стратегия
Системные требования: процессор: Pentium 133, память: 16 Mb, видео: SVGA 1 Мб

Со времен появления компьютерных игр самая популярная тематика, как это ни странно, — эротические игры. Люди, не находя в реальном мире каких-то забав и развлечений, получают возможность в компьютерной игре удовлетворить свои потребности. Но определенные табу и запреты общества и морали не способствовали развитию этого жанра; игры такого рода не появляются на прилавках магазинов, а продаются из-под полы. Соответственно, и качество продукции очень низкое, дешевая графика и отсутствие сюжета преобладают практически во всех играх данной направленности.

Однако времена меняются, растут бывшие дети, до посинения заигрывавшиеся в эротические или порнографические игры. И эти дети, воспитанные на новой морали, понимают, что проблему полов уже не утаить, что и телевидение, и пресса насыщены обнаженной натурой, которая нередко преподносится грубо и бездарно. А потому постоянно предпринимаются попытки создать компьютерные игры эротической направленности, но обогащенные интересным сюжетом. Одной из таких разработок стала "Империя Страсти". Вместе с миловидной девушкой Лулой вам предстояло создать эротический конгломерат в галактике и получать с этого высокую прибыль. К сожалению, игра эта вышла уже достаточно давно



и успела устареть по многим параметрам. Однако разработчики не дремали и выпустили продолжение игры.

Отдельное спасибо следует сказать компании "Руссобит-М", которая локализовала эту игру, причем локализовала очень качественно. Озвучено все, интонации голосов прекрасно попадают в тему беседы. Иногда даже возникает впечатление, что это игра отечественного производства. Переведены даже надписи на стенах, переведено все. К сожалению, в роликах надписи так и остались англоязычными, но не стоит огорчаться — их видно всего раз или два, а вот титаническая работа локализаторов заметна сразу.

Но обратим свои взоры к игре. В русском варианте она называется "Империя Страсти 2: Лула возвращается...". Красавица Лула попала в передрягу. Жестокий мутант Пимператор, ненавидящий плотские утехи, решил провести массированную атаку на империю Лулы и изничтожить любые признаки сексуального во всех существах, являющихся подданными этой империи. Лула на своем корабле бежит от Пимператора в другую галактику, где и попадает в катастрофу. И тогда Лула отправляет послание в глубины галактики, в надежде, что это послание попадет в руки достойного человека, который решится отправиться на поиски красавицы и спасти ее от фригидного агрессора. Таким героем оказываемся мы — водитель обычного такси, по имени Бак. Узрев симпатичную девчушку и узнав о бедах, постигших ее, он сломя голову кидается в водоворот приключений.

Начало игры сильно напоминает фильм Люка Бессона "Пятый элемент". Тоже футуристическое будущее, летающие по мегалополису машины. И снова таксист, в машину к которому попадает симпатичная девушка. Таксист бесстыдно пялится на нее в зеркальце заднего вида, когда обнаруживает преследование со стороны стражей правопорядка. И, как и в фильме, происходит погоня, перестрелка, уход от преследователей на дно города, в туман, где найти машину очень сложно. Но на этом сходство заканчивается. Симпатичная девушка превращается в некое механическое яйцо, которое являет нам с Баком лик Лулы. Сексапильная красавица рассказывает нам о своей беде и призывает спасти ее, подразумевая, что она же и является главным призом в операции спасения.

Тут и начинается действие. Надо отметить. Что игра состоит как бы из нескольких элементов, причем каждый из них принадлежит к своему жанру. Начинается игра как квест, причем, квест, принадлежащий к семейству Sanitarium ("Шизариум") или Little Big Adventure. На экране имеются качественные, предварительно отрендеренные фоны, и небольшая фигурка персонажа, которой-то мы и управляем. С помощью мышки можно указывать, куда персонаж перемещается, какие действия выполняет, причем, выбирать можно, щелкая и по значкам в нижней части экрана. Выбор возможных действий не богат, но вполне достаточен для прохождения игры, — это идти, беседовать с кем-либо, посмотреть, взять или сделать что-нибудь. Можно еще покопаться в чемодане, куда Бак складывает все подобранные вещи, причем внутри инвентаря можно предметы сочетать между собой, чтобы получить что-нибудь полезное или функциональное.

Все головоломки сводятся к правильному использованию найденных предметов. Решить эти задачки достаточно просто, необходимо только отыскать имеющиеся предметы и места, куда их можно применить. Следует отметить, что головоломки сами по себе достаточно логичны, об их решении можно догадаться по ситуации и по набору имеющихся предметов.

Квестовая часть заканчивается довольно быстро. Вам необходимо пробиться через тенета охраны, проникнуть в космопорт и угнать звездный корабль. После этого начинается уже экономический симулятор, очень похожий на Theme Hospital и одновременно с ним стартует приключенческая часть игры. Помните старый и добрый Privateer или отечественный "Паркан"? Именно так, в "Империи страсти 2" вам придется управлять своим кораблем, перелетать от планеты к планете и заниматься коммерцией и менеджментом.

В Privateer вам приходилось заниматься становлением собственного финансового могущества посредством торговли. Аналогичная ситуация происходит и в "Империи страсти 2". На каждой планете, которую предстоит посетить, находится торговый центр. Там вам будет предложен ассортимент товаров, которые вы можете приобрести. Каждая планета в силу климатических и политических причин имеет свой спрос на разные товары, и поэтому товары на планетах стоят по-разному. А, следовательно, Баку нужно вспомнить замечательное правило — купи дешевле, продай дороже, и постоянно пользоваться им.

При перелетах от планеты к планете можно оставлять около заинтересовавших вас планет спутники-шпионы. Более того, это непременно нужно делать около населенных планет. Спутники будут передавать вам информацию о положении дел на планете (к примеру, если население полегло от опасной эпидемии, то планета закрыта на карантин и вас туда не пропустят) и о ценах на товары. При закупке вы сможете делать разумный выбор и в дальнейшем с выгодой продать товары. Ассортимент товаров невелик и включает в себя с десяток наименований. С одной стороны, так легче ориентироваться в ценах, с другой — выбор вывозимых товаров сильно уменьшается. Как вы понимаете, водный мир способен поставлять воду и соль, также может быть развита промышленность. Но вот нехватка руды на этих мирах сильно скажется на ценах. Поэтому список товаров сократится вполовину.

Помните ли вы фразу, ставшую знаменитой: "Грузите апельсины бочками. Братья Карамазовы". Этой фразой Остап Бендер едва не свел с ума своего вожделенного миллионера. Однако фантазия Ильфа и Петрова не простиралась дальше цитрусовых в достаточно маленьких емкостях. Если бы Остап написал "Грузите вибраторы тоннами", миллионер однозначно слетел бы с катушек. Однако именно этим Баку и предстоит заниматься в игре. Вы не забыли, что "Империя страсти 2" — игра эротическая? Так вот, основными продуктами экспорта/импорта будут являться вибраторы (в неограниченных количествах), порножурналы, порноигры, порнофильмы. "Империи страсти 2" поможет нам стать контрабандистами всех видов порнопродукции в особо крупных размерах.

Немного нелепо на фоне эротического ассортимента выглядят дары природы — вода, соль, золото, платина, серебро. Возможно, конечно, это неотъемлемая часть процесса удовлетворения или необходимый ингредиент для создания порнографии и вибраторов — все это останется в области наших предположений. И совсем обособленным пунктом располагаются батарейки, по всей видимости, для перезарядки вибраторов. Учитывая, что батарейки тоже завозятся тоннами, можно смело сделать предположение о том, насколько часто используются вибраторы. Даже удивительно, что наука не дошла до аккумуляторов или обычного провода питания, ведущего к розетке.

Разнообразие товаров забавляет. В ходе игры можно поймать себя на радостной мысли: "Здесь возьмем воды, летим туда, продадим, возьмем вибраторы и батарейки, а потом — за порнографией". А именно так вам и придется поступать, если хотите набить карманы звонкой монетой. Деньги пригодятся, если вы хотите спасти малышку Лулу и продвинуться в игре.

Итак, общее представление о коммерческой части игры вы получили, осталось рассказать о симуляторах. А их будет целых два: симулятор боевого корабля в космосе и симулятор борделя. Остановимся на последнем.

Одним из способов дохода в игре будет содержание всегалактического борделя. Всегалактический — не в том смысле, что филиалы данного заведения разбросаны по всей галактике, а в том, что ему придется летать по всей галактике, чтобы удовлетворить нужды аборигенов всех планет.

Начинаете вы с небольшого заведеньица из четырех комнат, в которых необходимо поместить дамочек, по одной на рабочее место. Несмотря на то, что дамочки имеют спецификацию, одна из которых оргия, по несколько в комнату они садиться не желают. Другие спецификации — садо-мазо, классика, фетишизм, кибер-секс — также найдут свою публику среди посетителей. Именно так, каждый клиент желает быть удовлетворен именно подходящим ему образом. Итак, вы нанимаете в баре космопорта персонал, причем нанимать необходимо, сообразуясь с следующими критериями: цена (она же ежедневная заработная плата работника), опыт работы (чем он выше, тем больше будет удовлетворен покупатель, он же посетитель) и специализация. Если вы закупите четырех многоопытных специалисток кибер-секса, то многие клиенты будут неудовлетворены. Естественно, если вы возжелали бурной оргии или неуемного садо-мазо, то вряд ли обрадуетесь возможности получить удовлетворение при помощи механического устройства.

Девушек надо закупать в больших количествах. На первых порах у вас есть четыре спальных отсека (криокамеры), четыре комнаты и четыре места в госпитале. А девушки от изнурительного труда и слишком частого использования могут уставать или, что гораздо хуже, заболевать. Уставших необходимо отправлять в криокамеры на отдых и восстановление сил, а больных отсылать в госпиталь, чтобы они подлечили болячки и не разносили заразу по округе.

Если вы будете внимательно и бережно относиться к средствам труда, а именно ими являются красотки, то прибыль вам гарантирована. Учитывайте также, со временем, обслужив несколько сотен клиентов, девушка наберется опыта под завязку и сможет способствовать удовлетворению любого, даже самого извращенного запроса. От таких сотрудниц клиенты выходят довольные и счастливые и лихо отваливают солидные суммы в ваш бюджет.

Определить, остался ли клиент доволен, поможет мордашка, появляющаяся над ним, когда он выходит после акта из комнаты. Если вы увидите оскаленные зубы, значит девушка не оказалась умиротворяющим фактором и клиент недоволен. Если мордашка со сжатыми в тонкую полоску губами — клиент не в восторге, но и не сильно расстроен, скорее даже уравновешен. Голливудская улыбка на все тридцать два зуба говорит сама за себя — все счастливы и довольны, девушка поработала на славу и показала посетителю, что не в жене счастье. Ну а если вместо мордочки черный круг и на нем алое сердце, то клиент ваш, он влюблен и готов расстаться с очень большой суммой.



При выходе из вашего заведения мордашка снова появляется над клиентами, однако она символизирует общее отношение к вашей организации. Заодно будет видно, сколько кредитов отсалят удовлетворившие низменные инстинкты посетители.

Когда вы совершаете посадку на планете, бордель автоматически начинает работать. Первое время работы ознаменовано огромным наплывом клиентов. Возникает ощущение, что бедолаги в обычных условиях не способны заниматься размножением. Отсюда становится ясным большой спрос на вибраторы, которые приобретает женская половина планеты, пока мужчины расстаются со своими деньгами в вашем заведении. Удивительно, что не приходится возить пемзу, дабы мужчины могли стирать мозоли с ладоней, пока ваш корабль удовлетворяет население других планет.

Помимо заселения борделя персоналом и обеспечения условий труда, а именно закупки необходимых эротических принадлежностей в комнаты, придется заботиться о чистоте помещения. Клиенты, чрезмерно возбужденные процессом, совершают противоестественные акты со всем, что находится в коридорах — с пальмами, кактусами, столами, автоматами для продажи питьевой воды и прочим оборудованием. Само собой, что следы этих действий покрывают свободное место на полу. А грязь посетители не любят, поэтому вам придется закупать роботов-уборщиков, которые будут убирать с пола все лишнее.

Нередко в ваш бордель проникают шпионы-импотенты, которые занимаются тем, что взрывают помещение с находящейся в нем девушкой. Терять ценных сотрудниц нежелательно, да и тратить деньги на покупку нового помещения и инвентаря — задача неблагодарная. А потому проще приобрести сканер, который будет отслеживать наличие шпионов и побуждать службу охраны правопорядка очищать от них территорию. Сканер не может работать беспрерывно, у него садятся батареи (а вот и еще од-





но разумное применение батареек), а потому придется его регулярно включать и отключать.

Все вышесказанное относится к первой галактике. Во второй уже иная специфика. Место для комнат у вас увеличится вдвое, но при этом появятся новые расы, которые предпочитают заниматься сексом с особями своего вида. Набрать новый штат можно в баре. Соответственно, в следующей галактике вас ожидает еще несколько новых видов, огромное количество комнат (управлять ими уже очень непросто) и необходимость еще сильнее расширять штат. Причем, если человеческие девушки неизменно будут пользоваться спросом, то инопланетные существа пригодны для использования только в пределах своей планеты. В связи с этим не сильно расширяйте ими штат, это будет нерентабельно при перелете в следующую галактику, так как ежедневная оплата все рано будет получаться незадействованными особями.



В дальнейшем, когда вы приобретете корабль типа "Тело с головой", вам добавится еще эротический развлекательный центр. Он будет размещаться в голове и содержать стриптиз-сцену, казино, гравитационный аттракцион, бар и зону отдыха с озером и пляжем (или иным ландшафтом на ваше усмотрение). А ведь он тоже обеспечивает приток денег, поэтому не следует им пренебрегать.

Содержание борделя — наука нехитрая, главное, внимательно следить, чтобы все было в полном порядке. Для этого приспособлен специальный экран, который выдает обобщенную ситуацию о состоянии дел в вашем лягушатнике. Легко заметить, в какой комнате девушка заболела, где больше мусора, как клиенты оценивают предоставленные услуги. Этот экран можно вызвать, находясь в любом месте корабля или космопорта и сразу получить сводку с полей.

Если на планетах преобладает разврат и разгул, то в космосе царит разбой и грабеж. Пока вы будете мирно перелетать с планеты на планету, неся удовлетворение аборигенам, вас будут атаковать космические флибустьеры. Чтобы спасти нажитое честным трудом, придется вступать в жестокие и непримиримые бои. Изначально у корабля имеется только одна боевая рубка, и из нее придется самостоятельно отражать атаки агрессоров. Делается это с помощью клавиатуры, управление не вызывает каких-либо сложностей.

Недостатком системы боя можно считать невозможность управления посредством мыши — игра управляется только с клавиатуры, что, признаться, не совсем удобно. В то же время имеется поддержка джойстика. Но не отчаивайтесь, вам не придется прозябать в кабине и отражать беспрерывные атаки. Отправляйтесь в бар и наймите артиллеристку, которая и будет вашим стрелком. Естественно, что чем опытнее оказалась сотрудница, тем точнее она будет стрелять и быстрее уничтожать врагов. Помимо этого, неквалифицированная артиллеристка сможет обслужить не все виды оружия.

Но не только кадры решают исход боя. С опытной сотрудницей придется позаботиться и о мощных моделях оружия. Чем дальше вы будете углубляться в игру, тем более назойливыми и лучше экипированными будут космические разбойники. И чтобы разгромить их, придется потратить некоторую толику финансов. В дальнейшем, по мере усовершенствования корабля, а именно в момент перехода к типу "Двойная грудь" вы станете счастливым обладателем двух боевых рубок. Нанимайте вторую артиллеристку и начинайте скупать оружие в двойном количестве. Если сначала вам ничего не будет угрожать и в четыре руки ваши стрелки уничтожат что угодно, то потом ситуация в корне переменится. Врагов станет просто невообразимо много, и тут вам придется либо покупать самое мощное оружие и опытных артиллеристок, либо самому садиться за гашетку.

В ходе сражения ваш корабль будет получать повреждения различной степени тяжести. Многие из них починит ваша инженерша, но, например, ремонт обшивки она осуществить не в силах. Его проводят только на планете, и вам придется отвалить ремонтникам кругленькую сумму. От квалификации же инженерши зависит скорость ремонта, и если скорость эта будет медленной, то вам придется смириться с потерей в скорости перемещения и различными неполадками. При этом желательно оставаться на планете до тех пор, пока не будут устранены все неполадки, иначе следующее нападение пиратов может стать фатальным.

"Империя Страсти 2: Лула возвращается..." в графическом плане не несет ничего нового и уникального. Квестовая часть оформлена в добротном классическом стиле и напоминает старую и превосходную игру Little Big Adventure. Пререндеренные фоны и псевдотрехмерные фигурки персонажей, приличная графика и хорошая анимация делают квестовую часть игры привлекательной.

Ваш грандиозный бордель в графическом плане сильно перекликается с больничными палатами из Theme Hospital. Даже сами фигурки очень схожи, анимация и тому подобные моменты нередко вызывают ощущение deja-vu. Нет, это совсем не плохо, графика Theme Hospital, хоть и может показаться немного устаревшей в нынешние трехмерные времена, для юмористической и пародийной игры подходит идеально. Вы бы видели сексуально озабоченных посетителей, упакованных в кожу и с выпяченными животами! И что творится в комнатах, достаточно симпатично обставленных различной мебелью... Всевозможные позы на различных приспособлениях и различные виды секса предстанут перед вашим взором, пока вы будете осматривать свои владения.

Графическое исполнение космического симулятора откровенно подкачало. Корабли пиратов явно спрайтовые, с малым количеством кадров анимации, практически полное отсутствие спецэффектов. Вражеский корабль взрывается — и огненный клубок мчится в чернильной пустоте космоса, разбрызгивая обломки, и даже кажется, что слышен гул этого неукротимого пламени; болид быстро затухает, и обгорелые и перекрученные обломки плывут в облаке пыли... Так это должно было быть. Однако вам предложат всего лишь хилую вспышку или что-то подобное, а именно — светлый куб, ненадолго мелькающий на экране. Выстрелы также сделаны на уровне игр пятилетней давности. В целом космический симулятор очень слабо оформлен, скучен и просто не достоин двух остальных частей игры. По счастью, наличие стрелков избавит вас от безрадостного лицезрения скудного набора спрайтов и позволит предаться экономическим вопросам и удовлетворению экипажа.

Да-да, на вас возложена эта почетная обязанность, ведь вам необходимо готовиться к встрече с пылкой Лулой и тренировать свое не приученное к подобным упражнениям тело. В этой непростой задаче вам поможет весь экипаж. Эти дамы не получают полного удовлетворения от своей работы и со временем начинают ощущать томления в теле. В этих ситуациях у экипажа падает производительность и придется принимать меры. Щелкните на любого члена экипажа и вы увидите его состояние — это будет небольшая вертикальная полоска. Красное символизирует настоящий неукротимый голод, зеленое — умиротворенное состояние. Увидев красное, воспринимайте это как ненавязчивый намек и жмите на кнопку "Заняться сексом". Перед вами возникнет обнаженная красотка, эрогенные зоны которой будут выделены квадратами. Щелкайте в эти квадраты, пытаясь удовлетворить виртуальную партнершу. Если после щелчка вылетают сердечки, значит вы на верном пути, если же вылетают синие пузырьки, значит ваши действия в этом районе девушке безразличны. Если же грянет гром и вдарит молния, значит вы затронули что-то очень невозбуждающее. За верные действия дают очки, за неверные — эти очки снимают. Вам надо набрать 100 очков, что будет символизировать экстаз.

При этом необходимо уложиться в определенное время, которое стремительно утекает, пока вы похотливо шарите курсором по обнаженной плоти партнерши.

В том случае, если вы пресытились сценами возбужденных и стонущих красавиц, призывно крутящих выпуклостями, стоит нанять в баре жиголо. Отныне и навеки жиголо — профессия. Несчастные мужики круглосуточно удовлетворяют озабоченный экипаж в баре корабля. Не пугайтесь, если, придя на мостик, вы обнаружите, что там отсутствует радистка или навигатор — вас сразу известят, что она отправилась в бар на поиски настоящего мужика, который удовлетворит ее запросы, и этот мужик явно не вы. Стоит также заметить, что артиллеристки — дамы чрезвычайно ответственные, они не покидают боевой пост даже в доке порта, а потому их-то и придется удовлетворять лично. Не ленитесь, если не хотите, чтобы вас подбил пролетающий мимо флибустьер, в то время как стрелок будет изнемогать от неукротимого желания.

В принципе игра не рассчитана на бесконечное ведение хозяйственной деятельности и накопление денег. Вас будут подталкивать все дальше, к Луле, а дальше — это в другие галактики. Переход в галактику осуществляется посредством гипертоннеля, но для того чтобы отправиться в дальний путь, вам придется выполнить некоторое количество условий. Обычно это накопление некоторой суммы денег, покупка более совершенной модели корабля, выполнение всех заданий (например, исследовать два места крушения кораблей) и посещение всех планет в этой галактике. Последнее и предпоследнее условия выполняются без особых хлопот — в своем стремлении разжиться как можно большей сумой денег вы невольно посетите все планеты с целью найти наиболее перспективные рынки сбыта. В ходе же полетов, покупок и продаж деньги накопятся автоматически.

Покупка корабля может стать проблематичной. Самый первый тип, который вам предстоит приобрести, называется "Двойная грудь" и стоит 100.000 монет. Даже если вы уже обладаете этой суммой, не спешите ее тратить. Учтите, что вам придется набирать новый персонал, обставлять комнаты, покупать дополнительное оружие. Помимо этого, если вы потратите все деньги, то вам придется жить на доходы от борделя, а эти вливания крайне невысоки. В дополнение к сказанному хочется отметить, что вам придется ежедневно выплачивать заработную плату персоналу, а это съедает немалый кусок бюджета. Поэтому стоит превратиться в космического торговца, рассчитать, какие товары и куда выгоднее поставлять и начинать курсировать между мирами, заколачивая монету. Поэтому не приобретайте корабль, пока у вас не будет по крайней мере 200.000 монет на счету. Эта мера позволит вам чувствовать себя достаточно свободно и не опасаться экономического кризиса.

Звук — это неотъемлемая часть игры. И здесь придраться не к чему. Музыка ненавязчивая, не отвлекает внимания и в то же время создает хороший фон для игры. Озвучивание, сделанное компанией "Руссобит-М", также достойно всяческих похвал. Реплики персонажей очень живые, забавные и их довольно большой ассортимент. Голоса актеров естественные, создается впечатление, что игра изначально создавалась на русском языке. Так что в плане озвучивания придраться особо не к чему.

В заключение примите несколько советов по прохождению игры.

Не тратьте всех денег за раз. Даже если вы закупили массу груза и у вас еще осталось 10 тысяч на карманные расходы, а груз вы выгодно продадите в следующем порту, или несмотря на то, что бордель забит клиентами под завязку и девочки не знают ни секунды покоя, заработная плата продолжает выплачиваться ежедневно. И если после очередной выплаты ваши деньги перевалят в отрицательную область, вас моментально объявят банкротом и игра завершится. Этот момент продуман недостаточно хорошо, так как обидно узнавать о своем банкротстве, когда в трюме на полмиллиона товара. Если же не рассчитали, то продайте тонну какого-нибудь товара, пускай даже себе в убыток. Это поможет вам удержаться наплаву до поступления более крупных сумм.

В борделе клиенты платят деньги только при выходе, все остальное время они ходят и удовлетворяют потребности, а им в долги пишутся суммы. Чем больше времени клиент проведет в вашем заведении, тем больше он заплатит (если, конечно, ему понравилось). Поэтому в ситуации нехватки денег имеет смысл объявить экстренный старт — и клиенты, покидая вас, заплатят достаточно приличную сумму. Если же у вас есть деньги, то объявлять старт следует, когда в борделе будет "Очень немного клиентов" (именно так характеризуется насыщенность заведения в экране состояний корабля). Их хоть и немного, но они самые стойкие. Дальнейшее же выжидание будет приносить только убытки. На каждой планете оставьте спутник-шпион (тем более что стоит он всего 5.000 монет). Это позволит вам держать руку на пульсе экономической жизни галактики и получать самую свежую информацию о ценах на товары со всех планет.

Обычно всегда имеется планета с засушливым климатом, где очень ценится вода, и водный мир, где в цене будут металлы. Помимо этого в цене на остальную продукцию тоже будут различия, которые можно с выгодой использовать. В любом случае не совершайте рейсов порожняком, это откровенные убытки. Накупите любого товара. Пускай он будет всего на одну монету дешевле, чем на другой планете, но это уже сократит ваши расходы. Также внимательно следите за политической обстановкой на планетах: там могут происходить различные бедствия (например, эпидемии) и вы останетесь с кучей товара, который выгодно бы продался, но посадку вам не разрешают.

Купите телепортатор — это сократит вам время на перемещение по кораблю и близлежащим окрестностям. Вам не придется ездить на лифте, достаточно будет нажать на кнопку телепортатора и выбрать, куда вам надо отправиться.

В комнатах девочек ставьте мебель самых разных типов. Нельзя предсказать, с какими пристрастиями красотка окажется в комнате, но и переоборудовать для каждой новой сотрудницы комнату не стоит. Устраивайте циркуляцию сотрудниц между борделем, лазаретом и спальными камерами, это позволит девочками равномерно развиваться, не болеть, не уставать и всегда с энтузиазмом ждать новых клиентов.

"Империя Страсти 2: Лула возвращается..." занимает три компакт-диска. При установке игра занимает 930 Мб дискового пространства, но вам не придется менять диски в приводе — достаточно вставить только второй диск. Остальная информация и небольшие видеоролики располагаются на жестком диске, что, несомненно, увеличивает скорость загрузки.

Игра сможет привлечь очень много желающих развлечься. С одной стороны — это стратегия, с другой стороны — симулятор космического боя. Квестовые элементы разбавляют существование, заставляя шевелить извилинами, а экономика увлекает жаждой наживы. Другой слой геймеров привлечет эротический характер игры. Но число поклонников будет велико, потому как игра вполне достойна занять место на полке.

Nick Bouer
www.gamestone.ru

Metal Gear Solid

Жанр: триллер/шпионский симулятор
Разработчик: Konami
Издатель: Microsoft
Интернет: www.metalgear.com

Вступление

Чем отличается писатель от журналиста? Многим, скажете Вы, и будете правы. Как правило, первый, работая над очередным проектом, точно знает, что получит в итоге. Это будет рассказ, эссе, повесть или даже роман. Все просто.

С журналистикой, особенно компьютерной, ситуация несколько сложнее. Подобно тому, как игра рождается по частям — от скриншотов и видеороликов до демоверсии и готового продукта, именно так ее отражают акулы клавиатуры, пера и мыши. Сначала анонс, затем первый взгляд, и наконец обзор, в перспективе — тактические советы (хинты) и прохождение.

Казалось бы, все очевидно. Именно так происходит литературное отражение заурядной игры, при желании можно отследить весь путь проекта, подчас весьма и весьма тернистый. Путь игры к Славе, Признанию, Почитанию.

Но в этот раз стандартными средствами обойтись не удастся. Все дело в том, что Metal Gear Solid существует на рынке электронных развлечений уже не первый год, по праву занимая достойное место в сердцах консольных игроков. При написании этой статьи автор столкнулся с трудностью, как может кому-то показаться, высосанной из пальца: что же получится в итоге? Первый взгляд или обзор? Ведь люди, играющие исключительно на PC, про эту игру наслышаны, но не более того; игроки же мультиплатформенные, к коим относится и автор, прошли ее не раз и не два на оригинальной консоли SonyPlaystation, а потому данная статья может не представлять для них интереса. Как в таком случае освещать события и подавать материал?

Мне кажется, оптимальным решением будет писать все как есть, при этом делая упор на особенностях, появившихся вследствие подготовки Великой Игры к изданию на той платформе, на которой ей изначально было предначертано выйти на PC.

Начнем, благословясь.

О разработчике замолвите слово

Для начала посмотрите на "шапку". Да-да, ту самую, где значится издатель, разработчик и т.д. Компания Microsoft в представлении не нуждается, а вот имя Konami среднестатистическому российскому PC-игроку знакомо, прямо скажем, мало. И это при том, что компания Konami находится на рынке компьютерных развлечений аж с 1985г.(!). Такая ситуация объясняется прежде всего тем, что Konami, в отличие от той же Microsoft, делает основной упор на разработку игр для консолей, нежели PC, причем действует преимущественно на японском рынке.

Популярность той или иной компании обычно связывается с сериалами, которые принесли известность когда-то и длятся по сей день. К примеру, CAPCOM прославилась тремя сериалами подобного рода — Mega Man, Street Fighter и Resident Evil, которые в том или ином виде были изданы на любую платформу.

Козырями же Konami стали продукты, знакомые если не всем, то многим, — Contra — одна из лучших стрелялок за всю историю игровой индустрии, Castelvania — бродилка, целью которой является уничтожение короля вампиров Дракулы, жутко популярная в Японии и в Европе, и венец творения — Metal Gear Solid — лучший на сегодняшний день шпионский боевик, ставший предметом нашего исследования.

После подписания договора о кросс-лицензировании с Microsoft перед Konami открылись широкие перспективы. Характерно, что до этого судьбоносного момента ни одна игра Konami (!) не была издана для PC. Но теперь ситуация изменилась, причем кардинальным образом. Лучшее, по мнению многих игроков, произведение Konami устремляется на PC. Работа над PC версией длится уже без малого год и близится к завершению, примерно к концу лета вы сможете насладиться этой игрой, бесспорно, достойной Вашего внимания.

Общие впечатления

Ожидание было долгим, но оно увенчалось успехом. Разработка проекта длилась без малого три года, и еще год заняла конверсия хита на новую для него платформу. Мыслимое ли дело, совместить в одной игре лучшее из многих, казалось бы, противоположных жанров?

Очень качественный, хотя местами и не без перегибов, симулятор шпиона-одиночки, действующего в глубоком тылу врага, зыбкой тенью крадущегося в ночи, где малейший звук, случайный хруст некстати попавшей под ноги веточки означает тревогу по всей базе и смерть. Это раз.

Сюжет, не знающий себе равных. Это не для красного словца, это истина. По сравнению с сюжетом 8 или 7 Final Fantasy, многоплановая история Metal Gear Solid выглядит как саблезубый тигр рядом с забитым, облезлым, помоечным котенком. Сюжет, который делает игру триллером в полном смысле этого слова. Это два.

И главное. Играбельность. То качество, которое нельзя взять количеством. То качество, без которого нет игры. В Metal Gear Solid этот показатель оказывается на недосягаемой высоте.

Перефразируя избитый афоризм автолюбителей, скажу: не уверен — не играй. Погружение в игру происходит по принципу "вход рубль — выход...10!руб.", что означает следующее: простое до гениальности и отзывчивое управление, легкость освоения приводят к тому, что игрок как бы ныряет в глубокий омут, из которого он не только не может выбраться, но и, что самое страшное, не хочет.

Ныряем.

Сюжет

"Здесь нет негодяев в кабинете из кожи,
Здесь первые все на последних похожи,
И не меньше последних устали
быть может".
Наутилиус Помпилиус

Сюжет выдержан в традиционном японском стиле, и это главная причина его привлекательности. Здесь нет ярко выраженных негодяев, столь привычных для американцев, нации, взращенной на сыром культурном суррогате аляповатых комиксов.

В самом деле, в игре, как, впрочем, и в реальной жизни, нет однозначно черного или же абсолютно белого, каждая личность или явление имеет свои положительные и отрицательные стороны, в зависимости, с какой стороны смотреть на вещи. И это справедливо. Следует помнить, что искусство копирует жизнь, а жизнь — искусство.

Недалекое будущее. Оно еще не наступило, но может стать реальностью. Мир переполнен. Переполнен оружием, и оружие это — ядерное. За годы холодной войны накопилось столько, что на каждого жителя, даже того, что делает первые шаги крохотными ножками, приходится около 50 кг адской мощи в тротиловом эквиваленте.

Оружия произвели не много, а столько, сколько смогли. То есть очень много. Теперь дело за сбытом продукции. Это не тот товар, который можно продавать оптом и в розницу, налево и направо. Основной рынок — война, и вся загвоздка в том, что даже пустив в дело сотую часть накопленных титаническими усилиями запасов, победителей в этой войне не будет. Будут только проигравшие, будет мертвое человечество.

Когда смолкают ружья, слышаться голоса. Робкие, неуверенные слова падают сквозь стиснутые зубы, ложась подобно клыкам дракона в холодную почву недоверия собеседника. Собеседника, стоящего по другую сторону баррикад, ждущего. Ждущего подвоха, ошибки, промаха, судящего Вас по своим меркам — и палец до белизны вжимается в гашетку... Кто дрогнет первым?!

Были бы общие интересы, договориться можно с кем угодно. Правило, ставшее аксиомой дипломатии еще в то время, когда потомки Адама носили шкуры, сработало и на сей раз. Противники вылезли из окопов и пытаются договориться. Карлики, окружающие двух гигантов, в меру отпущенной свободы и собственной смелости пытаются описывать события. По одну сторону незримой линии фронта, разделенной океаном, в газетах появляются символические образы Русского медведя в ушанке и ватнике, сидящего за столом переговоров с орлом Сэмом. Они жмут руки, улыбаются, скрепляют печатями и подписями конвенции... между тем из-под левого крыла орла выглядывает рукоять ножа, а добродушно щерящий клыки мишка держит за спиной топор...

Как бы там ни было, они договорились. Оружие стало уничтожаться, до дружеских отношений было еще далеко. но вооруженный нейтралитет уже пришел на смену перманентной войне, которая велась постоянно в той или иной форме на территории третьих стран. Затих Вьетнам, воспрянула из праха разоренная Камбоджа, полной грудью вздохнул Афганистан. Нож орла Сэма вложен в чехол на поясе, топор медведя перекочевал из правой лапы в заплечную сумку. И тот, и другой могут быстро достать оружие, только теперь их мучает вопрос — зачем?

Они долго присматривались друг к другу, но удара не последовало. И палец выпустил гашетку... пока. Как в войне, так и в мире следует идти до конца, и стороны это прекрасно понимают. Нужно сделать еще один шаг, и ядерное оружие уйдет в прошлое.

Но не все шло так гладко. Недаром говорят, что самый страшный враг тот, о присутствии которого не подозреваешь, потому что он всегда бьет внезапно, когда этого совсем не ждут, и в то место, где даже самый слабый удар может стать смертельным. Имя ему терроризм.

Хрупкий мир вот-вот будет нарушен. Некая организация, о которой точно известно только то, что она существует, преследуя свои, только ей понятные цели, собирается устроить показательную диверсию. По их мнению, лучшим "подарком" ко дню подписания очередного соглашения между Россией и США послужит показательный ядерный взрыв.

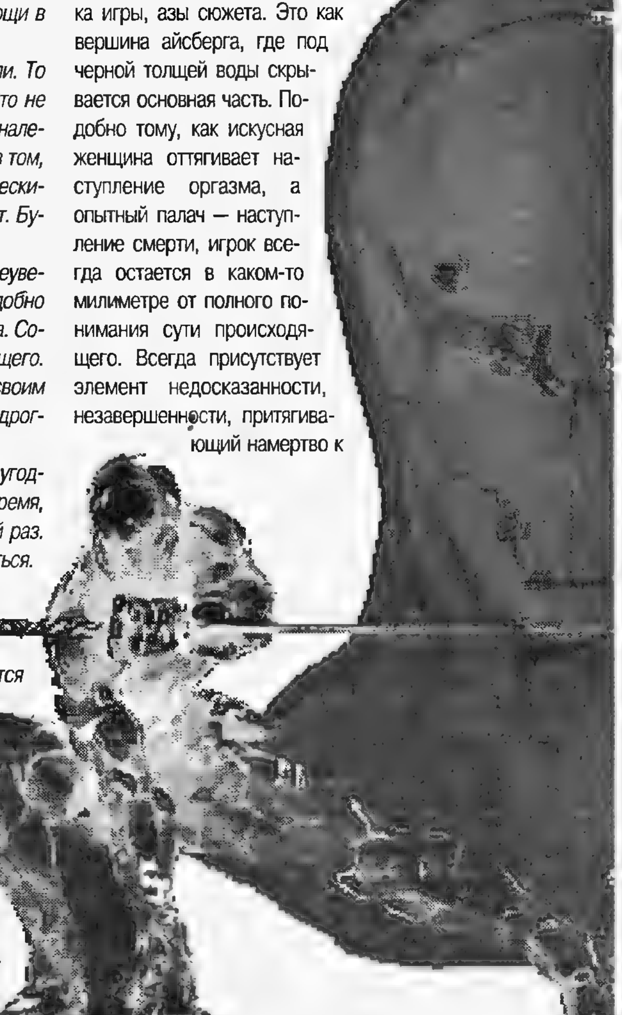
Но не это самое страшное. В руки террористов попала последняя разработка одного безвестного японского гения-оружейника. Metal Gear. Два слова, не выражающих ничего. Кодовое наименование завершенного супероружия. Мобильный танк, при небольших габаритах обладающий почти совершенной броней, великолепными ходовыми качествами, и... принципиально новой антирадарной защитой. Танк невидимка, способный запустить несколько термоядерных ракет из любой точки земного шара куда угодно и при этом остаться незамеченным. О самом его существовании ходило столько легенд, что в конце концов им просто перестали верить. Идеальная маскировка — прячьте на виду, что и сделали террористы, распуская слухи, которые оказались не такими уж и ложными. Но кто об этом знал, тот мертв.

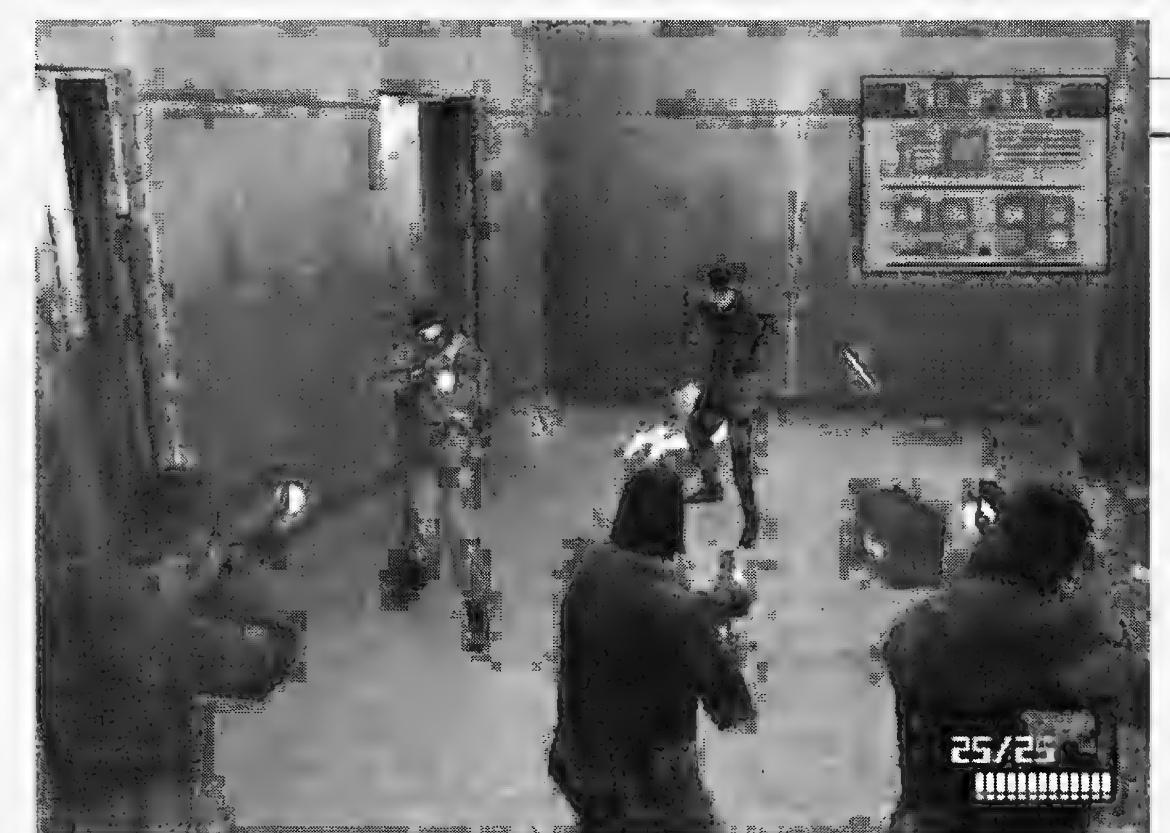
Отсчет уже начался, и тут в игру вступаете Вы.

Там, где падают сотни, может преуспеть одиночка. Сила силу ломит, но еще силе можно противопоставить тонкость. Так Давид побил Голиафа, и вам предстоит повторить его подвиг, но в несколько ином масштабе.

В качестве разведчика-профессионала, диверсанта высшей квалификации, специалиста по делам особого назначения, имя которого Solid Snake, вас засылают на базу врага, окопавшегося среди вечных льдов Аляски.

Примерно так выглядит завязка игры, азы сюжета. Это как вершина айсберга, где под черной толщей воды скрывается основная часть. Подобно тому, как искусная женщина оттягивает наступление оргазма, а опытный палач — наступление смерти, игрок всегда остается в каком-то милиметре от полного понимания сути происходящего. Всегда присутствует элемент недосказанности, незавершенности, притягивающий намертво к





экрану или монитору, заставляющий переигрывать снова и снова, вслушиваться в мастерски озвученные диалоги, вчитываться в скупые строчки субтитров. И постепенно из разрозненных кусочков выстраивается цельная мозаика происходящего, до глубины души поражающая своим узором.

Сильнее, чем сюжет, проработаны только герои, населяющие мир Metal Gear Solid. Если рассматривать ролевые игры в узком смысле слова, только как процесс отыгрывания роли, то Metal Gear Solid оставляет далеко позади лучшие проекты жанра РПГ. Все персонажи выписаны с максимальной сюжетной детализацией, что называется "от" и "до", их действия четко мотивированы, всегда можно сказать, почему тот или иной герой действует именно так, а не иначе. Такими противниками можно гордиться, их нужно уважать, а похоронив, поклониться в пояс. Кто знает, как сложилась бы ситуация, не окажись вы по разные стороны баррикад...

Играбельность

Metal Gear Solid — это игра, которая традиционно не вписывается в стандартные рамки, главным образом за счет уникального игрового процесса. Сущность игрового процесса в самом общем виде можно попытаться свести к исследованию и битвам. Кто-то может говорить о куцости и незавершенности игрового процесса, но это не так. Весь фикус в том, что исследование одновременно является и головоломкой, той своеобразной формой, которую принимает шпионская деятельность игрока.

Разумеется, никто не позволит агенту противника безнаказанно разгуливать по своей территории. Да и охрана, как вы понимаете, на секретном объекте стоит вовсе не для "мебели", а для своевременного отслеживания и немедленного уничтожения чужаков. Но сначала противника нужно обнаружить. Для этого и патрули, и камеры постоянно прочесывают территорию, важные пути сообщения перекрыты сигнализациями, кодовыми дверями и прочими средствами защиты.

Силе и количеству врагов противопоставьте скрытность и тонкость. Т.е. прежде чем бежать из пункта А в пункт Б, стоит долго сидеть с биноклем в укрытии, с безопасной дистанции, не торопясь, проанализировать ситуацию на предмет прорех в кажущейся монолитной защите врага. И лишь тогда действовать.

Вот основная головоломка, которую вам предстоит решать постоянно, — пробраться к цели так, чтобы враги ни то что не заметили, даже не почувствовали Вашего присутствия. MGS — первая игра, где в основу игрового процесса положен принцип не "убей их всех", а "профессионал не оставляет трупов".

Бой всегда шаг отчаяния, физической расправы с врагом стоит избегать любой ценой. Количество врагов стремится к бесконечности. То есть, если вы ненароком подняли тревогу — пиши пропало. Топая сапогами по стальному полу, несутся орды солдат противника, неисчислимые орды. Можно, конечно, стать в узком коридоре и сложить кучу трупов вокруг себя, но это не выход, а лишь отсрочка смерти. Боеприпасы ограничены, а оппоненты нет. Вы перезаряжаете оружие, меняете магазины в перегревающемся автомате, а они все бегут, бегут, и нет им ни конца, ни края. Рано или поздно, десятый, сотый или тысячный супостат до вас таки доберется... и старуха с косой постучится в вашу дверь, а голос майора Кемпбела на заставке "Game Over" в очередной раз прокричит "Снейк! Снейк, где ты!?!!!! Отвечай!!!!!".

Чтобы избегать таких ситуаций, следует, если уж тревога поднята, срочно бежать в какое-нибудь укромное местечко и отсиживаться там вплоть до конца переполоха. По общему правилу, тревога длится 99 секунд, которые нужно продержаться. Счетчик отображается в правом верхнем углу экрана. Если удастся пережить положенное время, следует общевойсковая команда "отбой" и охрана расходится по местам. Проблема в том, что если в течение отпущенных 99 секунд Вас хоть кто-то заметит, счетчик обнуляется и снова продолжается отсчет с 99-ти. Поэтому следует тщательно выбрать укрытие, причем сделать это заранее, держать на прицеле дверь и методично отстреливать не в меру любопытную оппозицию.

У читателю, знакомящегося с игрой в первый раз, может сложиться впечатление, что игра сложная и "навороченная". Смею заверить, это не так. Для облегчения суровых будней шпиона в верхнем правом углу экрана (том самом, где появляется счетчик тревоги в случае провала) находится своего рода радар. Он показывает в виде точек местонахождение ближайших врагов и камер слежения и даже направление обзора: куда смотрит охранник, в какую сторону устремлен недремлющий объектив камеры. Именно этот дисплей, а не пистолет с глушителем, ваше главное оружие. Дело за малым — научитесь им пользоваться, одновременно поглядывая и на радар, и на основной игровой экран — и успех дело решенное.

Повторюсь, игра очень быстро осваивается, управление очень удобное как при игре на клавиатуре, так и в геймпаде, и где-то через полчаса неофит становится шпионом-невидимкой.

Примерно в таком ключе протекает общая часть игры, но самое интересное впереди. В качестве специальной части игрового процесса выступают поединки с боссами. Многие журналисты, да и просто игроки, обоснованно считают, что битвы с боссами — главная составляющая игрового процесса, аргументируя это тем, что к каждому уникальному врагу требуется выработать индивидуальный подход, трижды подумать, подобрать соответствующую тактику. Справедливое утверждение, с которым можно согласиться, мимоходом отметив, что такие баталии вносят в игру приятное разнообразие, тем паче, что выписаны они просто великолепно. Я уже говорил, что каждый персонаж, населяющий вселенную MGS, уникален и неповторим, и битвы с ними тому наглядное подтверждение.

Правду говорят, что лучше умный враг, чем услужливый дурак. Такими врагами можно гордиться. В рамках общей канвы сюжета каждый такой враг предстает не просто маньяком, жаждущим крови и готовым убивать направо и налево, нет. Это прежде всего самобытная личность, преследующая свои цели, выполняющая свой долг или делающая свою работу. Язык не поворачивается назвать того или иного героя злодеем, заслуживающего немедленного уничтожения — это просто человек, стоящий по другую сторону баррикад.

К сожалению, ваши пути пересеклись, вы подошли к той точке, когда мирно разойтись или договориться уже невозможно. Иногда последний поклон достойному противнику сопровождается слезами в уголках глаз — нет, не виртуального героя, а персоны из плоти и крови, сидящей пред монитором. Слезы игрока.

К примеру, именно так закончилась дуэль со Sniper Wolf. Слишком поздно выяснилось, что под личиной бездушного снайпера-убийцы скрывается несчастная девушка, с душой опаленной войной и сердцем кроткой лани. Жаль, что прозрение пришло запоздало. Дымится сломанная винтовка, среди танцующих на ветру снежинок блестят осколки оптического прицела, запекшаяся кровь пузырится на бледнеющих губах, хриплое дыхание вот-вот оборвется...

Играбельность... сколько в этом слове... и рев включившейся тревоги, рвущий барабанные перепонки, и вкрадчивый голос Оцелота "Шестизарядник. Более чем достаточно, чтобы убить любое двуногое существо. Сыграем, Снейк?", бесконечная печаль от смерти старого друга, постоянные недоговорки руководителя операции, подобно змее цедящей яд, выдающего жизненно важную информацию по частям, прощальный шепот Снайпера "Жаль, что мы не встретились раньше, Снейк...", странное существо с телом киборга и душой самурая, бросающееся под гусеницы Metal Gear на верную смерть, спасая твою жизнь...

Играбельность... Буду краток — игровой процесс MGS подобен Святому Граалю: столь же прекрасен и уникален, сколь и раритетен. Не пропустите эту игру.

Графика и звук

Графически MGS можно отнести к той категории игр, где основной упор делается на игровой движетель, на базе которого строится не только текущий игровой процесс, но и большая часть видеовставок. На PlayStation, где игра дебютировала впервые, визуальное оформление MGS стало хрестоматийным примером и образцом для подражания. Несчастная консоль работала на пределе, разработчики выжали буквально все соки, умело замаскировали некоторые недостатки. К сожалению, даже очень качественной реализацией продукта технологическую отсталость консоли преодолеть не удалось: изображение выглядело зернистым, фильтрация текстур отсутствовала как таковая, цветовая гамма подчас пугала однообразием. Выше головы не прыгнешь.

MGS на консоли и на персоналке — две большие разницы. Применительно к PC появилась куча новаций, подтверждающих в очередной раз стремление талантливого разработчика: выжимать из железа максимум. Недаром конверсия заняла больше года усиленной работы. Переписан движок, внедрена поддержка всех существующих 3D-ускорителей, полностью переделана цветовая палитра и многое другое. Модели героев стали больше, соответственно возросло затраченное на их построение количество полигонов. Для пущего эффекта применена система захвата движений (motion capture), что выводит анимацию на качественно новый уровень. Текстур стало больше и наложены они мастерски — как на ладони видна мимика героев, чего на консоли не было и в помине, при движении колышутся волосы, масса других малозначительных эффектов, усиливающих графический антураж. Появились новые видеовставки общей продолжительностью более двух часов, и это помимо массы оригинальных видероликов, идущих на движке игры.

Порт игры для персонального компьютера можно охарактеризовать как один из лучших, и вот почему: вспомните к примеру выход Final Fantasy 7 для PC и последовавшее за ним разочарование, когда выяснилось, что игра не поддерживает разрешения выше стандартных 640x480. Но с Metal Gear Solid ситуация иная: налицо поддержка не только всех графических акселераторов последнего поколения, но и разрешений вплоть до 1024x768. Это изменения формы, но в отличие от означенной Final Fantasy 7 произошли изменения и содержания, самой игры. Так, добавлены все лучшие нововведения из пакета дополнений Metal Gear Solid: VR Missions к оригинальной консольной версии, появилась возможность играть не только от третьего лица, но и от первого, и многое другое. Впрочем, режим игры от первого лица был и в оригинале. Правда, его сначала нужно было заработать, пройдя игру как минимум один раз, и доступна эта опция была только в японской версии, а в европейских и американских отсутствовала напрочь.

Лучше, чем графика, только звук. Обычно при локализации японской игры, сиречь при переводе на английский, многое теряется, подчас вплоть до искажения смысла. Стараниями американского отделения компании Konami локализация, точнее адаптация игры, выполнена ИДЕАЛЬНО. Не больше и не меньше. Они не только не жалели денег на приглашение профессиональных актеров, но и вложили частичку души — наняли не просто переводчиков, но и литераторов-востоковедов, подключили к делу лингвистов японского отделения, не пожалели времени и сил — как следствие, результат потрясает. Идеально.



Заключение: взрыв сверхновой

Metal Gear Solid бесспорно станет одной из лучших игр для PC за этот год, блистая на фоне приевшихся проектов, радуя искушенных игроков принципиально новой концепцией, огромным потенциалом свежих идей. DooM, Myst... в одном ряду с ними станет Metal Gear Solid. Такие игры выходят крайне редко и знаменуют собой начало новой эпохи. Эта игра не оставит равнодушным никого, пожалуй, за исключением кучки упертых фанатов, зациклившихся на каком-то определенном жанре. Для остальных же игроков выход MGS будет подобен взрыву сверхновой на игровом небосклоне.

Вячеслав Оробинский

The Longest Journey (Бесконечное Путешествие). Солюшен

**"Фаргус"
на русском языке
(4 CD)
Полное прохождение
(со способами
преодоления
глюков).**

**Обязательно:
1. Во время диалога перебрать все вопросы.**

2. В реквизите (рюкзачке) тщательно осматривайте каждый предмет (применив "глаз" на предмет).

3. Движение Эйприл можно ускорить, дважды щелкнув левой кнопкой мыши или ESC, предварительно поставив галочку на ускорении в опциях игры.

4. Когда мигают опции, для вас важная информация в дневнике. Читайте!

Пролог. Лев на улицах

Посмотреть в гнездо и взять чешуйку. Взять ветку с дерева, поговорить с деревом. Используем ветку на чешуйку, используем это на ручей (справа от дерева). Снова поговорить с деревом (напомнить о яйце). Смотрим заставку.

Часть 1. Полумрак

Вы у себя в номере. Откройте шкаф, возьмите обезьянку из коробки, фотографию и дневник с тумбочки. В коридоре поговорить с Заком. Возьмите лист органического растения (в коридоре справа от двери в номер Эйприл). Спуститесь вниз. На доске объявлений возьмите розовую записку (прочтите ее). С кофейного стола возьмите спички. Поговорите с Фионой и отдайте ей записку, она даст вам кольцо. Выйти на улицу. Слева от входной двери (с улицы) загадочная машина. Используем кольцо на провода (справа вверху). Установите рычажки в горизонтальное положение, поверните клапан (слева), поверните колесо, возьмите зажим, заберите кольцо. Поговорив с Кортезом, идем к мостам, к кафе. Кафе закрыто. Идите к парку, к Академии. Войдите в нее, в корзине взять перчатку. Идите наверх. Возьмите краски и используйте их на холст. После разговора с Эммой и заставки идите к метро. Не пройти! Используем на генный сканер руку, а на линзу — кредитную карту. Упс! Денег нет. Идите в кафе. Поговорите с Чарли (обо всем). Возьмите конфету из вазы (рядом с Чарли). Одну конфету попробуйте (в рюкзаке). Пройдите внутрь кафе, посмотрите на плакат (о котором говорил Чарли). Возьмите бесплатный билет с плаката, изучите его (на нем название станции метро). Со стола возьмите хлеб, поговорите с Эммой, со Стенли о деньгах (2-3 раза), пока он не попросит наряды. Откройте в рюкзаке дневник, нажмите на "глаз" и возьмите наряд (торчащий лист). Сохранитесь! Отдайте его Стенли.

В конце диалога на вопрос: "хочешь поработать вечером вместо Сары?", если вы соглашаетесь, игра закончится заставкой в кафе, при отказе — в пограничном домике (ваш выбор повлияет только на просмотр той или иной заставки, но не на игру).

Уф! Мы богаты. Идите в метро, берите недельный проезд. Слева посмотрите на искры. Ага, там ключ! Возьмем позже. Едем! Нажать на карту метро — станция мост Уотердаун. Направо в дверь. Направо до конца. Поговорим с Кортезом, читаем дневник. Идем в метро. В кафе поговорим с Чарли о Кортезе (нужно узнать, что он любит смотреть старые фильмы).

Для тех, кто согласился подменить Сару: идите вглубь кафе. Смотрим заставку.

Для тех, кто отказался: идите в пограничный домик, поговорите с Фионой и обязательно с Микки. Смотрим заставку.

Часть 2. Сквозь зеркало

Читаем дневник. Идите вниз, поговорите с Фионой (скажет, что Зак знает, где Кортез). Идите наверх, постучите Заку, поговорите — и в метро (ст. Кольцевая линия). К восточным воротам, вниз по улице (направо). Поговорите с Толстяком и с "подозрительным" типом. Отодвиньте урну, используем конфеты на слизь. "Подозрительный" тип скажет, что голоден, — отдайте ему конфеты. Под столбом откройте предохранитель, ага! Нужен ключ. Идите к метро, взяв на дороге шляпу. Едем на станцию Восточная Венеция. Идите в номер. Откройте окно и посмотрите. Берем веревку (она падает) и используем хлеб на утку. Дернуть за цепь. Идите к кафе. Справа, у шара, — наша утка, берем! В метро идем к искрам. В рюкзаке используем веревку на зажим, смотрим "глаз" на утку, берем пластырь, надуваем ("рот" на утку), используем утку на веревку с зажимом, и это все быстро на ключ. Ура! Он наш! В вагон — и к дому Радио. Открываем ящик с предохранителем и используем ключ на замок. Используем пластырь (от резиновой утки) на перчатку, перчатку — на искры. Идите за Толстяком. Пройти вниз, открыть мусорный бак, посмотреть внутрь, использовать спички. Посмотреть на тень (на стене в правом углу). Применить шляпу на пакет с мусором. Поставить обезьянку (предварительно в рюкзаке "глаз" на обезьянку: взять глаз, а затем завести) за коробки. Снова спички на бак. Входим в зал. Поговорите с Кортезом, соглашайтесь пройти в туннель. Поговорите со Священником (три раза выберите вопрос "Listen"). Мы в Маркурии. Идите к палаткам, поговорите с наперсточником, попробуйте сыграть, упс, нужны деньги. Поговорите с продавцом карт. Идите к городским воротам, правее к докам и к кораблю. Поговорите с капитаном, идите к небольшому причалу, поговорите со старым моряком (говорите до конца). Идите в храм, поговорите со священником (прослушайте всю историю баланса). Смотрим дневник. Еще раз поговорим со священником, спросите его о Вестхаузе, он скажет, что его зовут Роллин Мен, задайте остальные вопросы. Идем к палаткам, говорим с продавцом карт (спросите, где живет Роллин Мен). Когда он выгонит мальчика на посылках, спросите его, что он будет делать теперь. Соглашайтесь на его условия, внимательно прослушайте весь диалог.

Сохранитесь! Идите к кораблю, отдайте карту капитану. Используем список доставки на капитана, добейтесь у него ответа, что нужен музыкальный инструмент. Слева от городских ворот продавец музыки, поговорим с ним, заплатите, возьмите флейту. Идите к капитану Небевэю. Используйте на него список доставки. Идите к палаткам. Используйте список доставки на продавца карт. Сохранитесь!!!

Не прикасайтесь к карте, которую он вам даст, — выпадает ошибка 171. Эйприл эту карту Вестхаузу отдаст автоматически. Первый глюк обошли!

Идите к городу, к бунгало Вестхауза. Поговорим с ним. После того, как Эйприл САМА отдаст карту, используем на него список доставки. Уходите, он даст вам часы. Используем кнопку на часы. Поговорим с Кортезом. Идите к кафе, поговорите с Чарли, идем вглубь кафе на диванчик.

Часть 3. Друзья и враги

Читаем дневник. Выходим из номера, поговорим с Заком. В метро к ул. Надежд. Идите к собору, поговорим со священником (узнаем о Варрене). В дом №87, поговорим с мальчиком (согласитесь ему помочь). В метро до ст. Запад. Смотрим на полосатую штуковину (КПП), узнем номер 3018. Смотрим на уличный знак под рекламой с динозавром — 0092. На КПП введите 0092. Быстро лезем в контейнер. Нас забрали. Ура! Мы в участке. Берите в инструментах листок бумаги (приказ). Поговорите с рабочими, с сержантом (скажите, что вы полицейский). Позвоните по телефону (выберите dial home, т.е. маме). Попросите рабочих укрепить двери. Используйте приказ на толстяка. Идите к сержанту, попросите приказ и отдайте Толстяку. Опять к сержанту, возьмите дополнительный приказ и отдайте толстяку. Позвоните по телефону №09912090, затем нажмите на ПРАВЫЙ Фид фон. Позовите толстяка к телефону, затем тощего. Пройдите в коридор, вас не пустят. Идите к сержанту, смотрим на полки за ней (прочтите название приказа), попросите у нее приказ о жалобе на недостойное поведение. Пока она ищет, бегите к щитку, соедините провода, бегом в коридор. Используем пластиковую карту на "Бинго", взяли содовую. Идем налево в раздевалку. Обязательно прочтите, кому принадлежит каждый ящик. Слева в кабинке кто-то есть, поговорим с ним (представьтесь сержантом Гернандезом). Берите ключ, откройте ящик №1, берите розовый флакон, посмотрите внимательно на хранилище для глаза. При осмотре зеркала жмите на правый нижний угол. После слов "Это осколок", его можно взять. Читаем записку. Отдайте флакон, спросите: "Как миссис Минелли?". У Франка выпадает глаз, используем на выпавший глаз — глаз обезьянки (если обезьяньего глаза у вас нет, см. часть 2 — у дома Радио). Идите в коридор, используем глаз на сканер, идите в архив. Включаем комп, нажимаем на Варрена, вверху в центре выбираем DELETE (стираем). Затем в записях на компе нажимаем на третью строку снизу — Эрика Хаггис. Выбираем в столбце внизу ее номер (второй снизу) 0050123185353260 и нажимаем PRINT (вверху слева). Теперь на принтере (рядом с компьютером) печатаем и забираем лист. Снова к компьютеру. В списке фамилий выберите "Church of Voltec", на экране нажмите на Yacob McAllen, далее посмотрите записи о нем, справа при просмотре нажмите продолжить, запишите справа внизу знаки — код. Идите к панели управления, включите ее и введите код. Вам дали папку. Сохранитесь!!!

В рюкзаке нажмите на папку, она превратится в куб, его пока не трогайте!!!

Выходите. Идите к лобби. У ящика с инструментом берем зеленую отвертку и вниз на улицу, смотрим заставку об аварии. Поговорим с полицейским. Идем в метро на ул. Надежд, дом №87. Поговорим с Варрен, просим познакомить с другом. В метро к докам Ньюпорта, к стройке, к гаражу. Постучите в дверь три раза. Поговорите. Идите внутрь, слева яма — туда. Поговорите с Флиппером, когда он скажет, что нужны детали, отдайте ему куб. Смотри заставку. Поговорите с Флиппером об удостоверении. Идите за А.Г. устройством к метро "запад". Идите к месту аварии. Используем осколок на лазер. Предложите полицейскому содовую, и обратно к гаражу Флиппера. Справа под трубой аппарат для перемешивания красок (обязательно применяем на него "глаз", иначе не заработает). Используем содовую на аппарат. Обратно к месту аварии. Используем содовую на полицейского, затем осколок на лазер, отвертку — на А.Г. устройство, берите его и обратно к Флипперу. Сразу отдайте устройство. В метро, к улице Надежд, в собор, к священнику, подслушиваем разговор. Читаем дневник. Поговорите с Кортезом. Идите домой (метро "Восточная Венеция"), заходим в номер, здесь ждут гости. Поговорите с ними. Смотрим заставку.

Глав 4. Монстры

Читаем дневник. Мы в Маркурии. Поговорите с трактирщицей, поговорите с Абнахусом. После пожелания спокойной ночи походите по комнате, осмотритесь и только затем можно будет сесть в кресло. Смотрим заставку. Утро! Попробуйте выйти на улицу. Вас остановит хозяйка. Согласитесь на уборку. У нас есть деньги. Выходите в город, в зеленый город. Используйте орган. лист на клумбу (в игре обозначена как постель). Можно читать книгу тайн (в игре она не пригодится). Идите в странный дом, слушайте Абнахуса. Поговорите с ним. Смотрим дневник. Идите к Брайану Вестхаузу, поговорите обо всем. Идите на рынок. Отдаем список доставки и играем с наперсточником. Используйте монеты на него. Используйте отвертку на каждый наперсток, на тот, что сдвинулся, и указать. Берем калькулятор. Идите в храм. Поговорите со священником, он скажет про библиотеку часовых в Анклаве. Идем в город к причалу, поговорим со старым моряком. Идем к городским воротам, к Анклаву (вниз по лестнице). Поговорим с библиотекарем. Смотрим книгу, просим еще до тех пор, пока не найдем информацию о острове Алаисе (книги не переведены, о том, что она нашла, Эйприл скажет сама). Читаем дневник. Идем к кораблю. Поговорим с Небевеем. Идем к старому моряку, он просит вернуть птицу. Идем к наперсточнику и предлагаем отвертку, берем птицу. К старику на причал, сразу отдаем птицу, поговорим и идем к капитану. Поговорим с ним, он скажет, что нет ветра и штурмана. Читаем дневник. Идем в гостиницу, чтобы отдать карту северных земель, ничего не вышло. В город, на северную дорогу. Идем в лес, смотрим заставку. Теперь в трудный момент, поиграв на флейте, ворон придет на помощь. Помните об этом!!! Идем дальше к мосту. Поговорим с Бен-Банду. Через мост не пройти, идем назад. Поговорите со старухой, соглашайтесь ее проводить, помогите подняться, поговорите с ней. В доме у старухи берем со стола череп. Справа от шкафа берем метлу и используем ее на шкаф. Смотрим дневник. Используем череп на окно, крота — на окно. Пришла ведьма Гриблер. Идем к столу (рядом с дверью) и смотрим на доску под ним, дергаем ее. Готово! Уходим. Идем в деревню Банда. Поговорив со старейшиной, идем к брату Банду, спрашиваем, где жилище духов. Идем в жилище, ложимся на кровать. Поговорим с духами.



Глава 5. Туда и обратно

Утро! Смотрим дневник. Поговорив со старейшиной, получаем камень. Поговорим с вороном. Идем к болоту (направо), на мост, вышли из болота, берем розовый цветок. Идем вверх. Используем цветок на каменного человека, спускаемся к кусту с ягодами (справа). Не получается! Играем на флейте. Поговорим с вороном, используем его на куст, ягоды — на цветок, используем это на каменного человека. Поговорим с ним. Входим в гору. Справа Горгулья, даем ей монету, дуем на свечи, даем еще монету, берем перец и соль. Смотрим дневник. Идем к Горгулье слева, переворачиваем песочные часы и быстро бежим к лестнице (за несколько приемов получится). Пробуем взять пергамент, стучимся в дверь слева от зеркала, пока переворачивается рука, бежим к левой двери. Прошли! Используем на дверь с Горгульей перец — вперед! Поговорим с Ропером Клаксом, сразимся с ним! Играем в крестики-нолики или на ваш выбор (можно просмотреть все предложения). Используем калькулятор на мага. Победа! Вверх в башню. Отодвиньте занавес, откроете окно. Справа на нижней полке взять белый сосуд, внизу (под окном) — зеленый, на столе справа поднимем череп — берем синий, смотрим на стол поближе —



The Longest Journey (Бесконечное Путешествие)



желтый. Наверху слева — красный, не достать. Играем на флейте. Используем ворона на сосуд, не получается достать — тяжело. Смотрим на маленький стол, там книга, одно заклинание сохранилось. Запомним его: облако + паутину + волшебный палец = заклинание невидимости. Идем к котлу. Смотрим на все сосуды внимательно — слушаем! Нюхаем! Трогаем!

Белый — облако, желтый — бабочка, зеленый — паутина, синий — волшебный палец, красный — оставшееся.

Используем на котел: белый, зеленый, синий. Заклинание готово! Идем вниз по лестнице, в лабиринт. Используем заклинание на себя (перед зеркалом). Берем пергамент. Идем обратно. Сохранитесь! Используем пергамент на книгу. Запоминаем заклинание пушинки: бабочка + облако + волшебный палец. Сделаем заклинание. Используем его на себе, кликнем на сосуд, берем. Сделаем остальные заклинания (с этим вы справитесь).

Сохранитесь!!! Вот он главный глюк. Не прикасайтесь пока к пробирке с желтой крышкой!

Идем к окну и используем заклинание ветра на ворона, используем заклинание ветра на окно. Смотрим заставку. Смотрим на мерцающий кристалл.

Обязательно сохранитесь!!!!! Теперь левой кнопкой мыши нажать (на крышку желтой колбы) и быстро увести колбу за пределы листка реквизита — постарайтесь сделать это в одно движение: нажал, увел. Получится не сразу. Не отчаивайтесь. Это заклинание останется почти до конца игры, старайтесь избегать соприкосновения с ним, иначе игра будет срываться.

Используем это заклинание на кристалл. Используем заклинание грохота на кристалл. Смотрим заставку. Идем в Маркурию, к капитану Небевею. Поговорите с ним. Используем заклинание ветра на капитана. Идем к гостинице, заходим. Подходим и говорим с женщиной у стойки — это Тан Льюэк. Отдаем ей карту. Идем к рынку, к храму (проходим вглубь, налево). Поговорите с Тобиасом. Он даст талисман Баланса. Смотрим дневник. Идем к кораблю, поговорите с капитаном. Смотрим заставку.

Глава 6. Гроза Хаоса

Смотрим дневник. Идем в трюм. Слева у бочки берем топор. Используем липкую конфету на мешок. Берем червя. Идем на палубу. Справа из бочки взять яблоко, поговорим с капитаном. Используем червя на яблоко, яблоко — на капитана. Поговорить со штурманом, посмотреть на компас, поговорить со штурманом о компасе, предложим ей сменить ее у штурвала (она уходит). Используем талисман Баланса на компас. Читаем дневник. Поговорим со штурманом о курсе корабля, смотрим заставку. Идем на мостик и берем талисман обратно. Поговорите с капитаном. Спускаемся в трюм, используем топор на сундук, смотрим заставку.

Здесь картинка виснет ненадолго и заставка "моря" виснет, просто ждите, пока не окажетесь на обломках корабля (эту заставку можно полноценно посмотреть только в опциях: повтор видео).

Глава 7. Голубое зеркало

Мы живы! Поговорим с вороном, читаем дневник. Попытайтесь поговорить с головой, торчащей из воды. Затем потрогайте ее. Смотрим заставку. Осмотритесь, изучите все картинки (обязательно). Берем на стене голубой полип, используем его на Эйприл — и на выход. Берем из раковины черную жемчужину. Плывем в город. Берем кристалл в стене, берем зеленую субстанцию. Обратно в дышащий дом. Используем кнопку на Эйприл, используем зеленую субстанцию на кровь, используем жемчужину на субстанцию (стала золотая), используем жемчужину на Эйприл и на выход. В город. Поговорим с Маэрумом (она расскажет об обломках корабля), покажите ей кристалл (теперь можно плыть к водорослям — слева от дышащего дома). Отодвиньте их, возьмите еще кристалл, еще раз отодвиньте водоросли — и внутрь. Собираем кристаллы. Сохранитесь!!! (у меня при нажатии на алтарь игра слетала, но после перезагрузки не повторялось). Кристаллы поставьте по этой схеме: волна—огонь—волна—стрела рыба—волна волна—копье горшок рыба копье птица рыба—пирамида пирамида—копье рыба—пирамида—Маэрум—пирамида.

Алтарь светится! Смотрим рисунки на стенах, все! Смотрим на символ (слева). Плывем в город и рассказываем все Маэруму. Смотрим заставку. Поговорим с Маэрумом. Читаем дневник. Берем копье — и к обломкам корабля (справа от дышащего дома). Берем в реквизите копье и убиваем акулу. Берем зуб у акулы. В корабль. Берем талисман Баланса, плывем в пещеру к алтарю и используем талисман на символ слева на стене. Берем из ниши камень, плывем к Маэруму, используем на него зуб, используем на него камень из ниши, используем на него талисман Баланса. Поговорим с Маэрумом два раза. Смотрим заставку. Здесь игра может подвиснуть, но это ненадолго, просто подождите.

Глава 8. Воссоединение

Читаем дневник. Подберем с обломков веревку, идем направо (в арку). Поговорим с крабом, посмотрим на статую на скале, идем обратно. Идем налево, используем веревку на деревце. Вниз. Берем под обломками ключ. Вверх. Забираем веревку. Смотрим на статую. Идем на берег и зовем ворона. Поговорите с ним. Используем ворона на джунгли. Идем в джунгли к вулкану, слева кликните на дерево, и обратно в джунгли, идем к большому дереву. Поговорите с говорящими деревьями — Стикменами. Они скажут, что эти статуи — телефоны. Одни только слышат, другие только кричат. Пройти вверх — взобраться на дерево, посмотрите на проход в горах. Поговорим с маленьким Стикменом. К вулкану. Залезайте внутрь, используйте ключ на отверстие (поворачивайте его), запомните, чему соответствует каждый символ (смотри на символ и слева в телескоп), запишите. Оставьте положение зеркало, ключ возьмите. Назад к дереву. Смотрим на основание статуи, установите:

- верх — знак, соответствующий статуи на скале,
- низ — знак, соответствующий статуи под деревом.

Кликните на статую и нажмите "рот", в заставке появится статуя на скале. Идите к ней у установите:

- верх — знак, соответствующий статуи в руинах,
- низ — знак, соответствующий статуи под деревом.

Идем к статуи в руинах и устанавливаем:

- верх — знак, соответствующий зеркалу (в вулкане),
- низ — знак, соответствующий статуи на море.

Идем к вулкану — крикните в ухо статуи.

Готово!!! Работает!!!

Говорим с великаном через статую. Идем в джунгли на просеку гигантов, поговорим с великаном — Каманом. Смотрим заставку. Идем к Стикменам, поговорим с ними. Идем к лунной пушке, поговорим с одним из них. Идем к великану на утес к морю. Поговорим с ним. Ему нужна наживка. Используем цветной фантик на великана. Просим у него удочку. Прогуляйтесь немного. Возвращаемся. Берем кости и леску. Поговорим с великаном, идем к Стикменам. Поговорим со Стикменом, используем леску на него, поговорим еще раз, используем кость на веревку, и все это — на пушку. Жмем на рукоятку и... мы на месте! Поговорите с Алантийцем, посмотрите на поток в пропасти, используйте заклинание ветра на него, используйте заклинание пушинки на Эйприл. Идем в туннель. Поговорите со старым Алантийцем (два раза). К замку. Поговорите с ребенком Алангийцем. Идем к смотрителю, поговорите с ним, скажите, что вы Виндбрингер. Он попросит ответить на вопросы: о ветре, море, звезде и возвращении домой. Поговорите с ребенком о звездах, с женщиной — о возвращении домой, со старцем — о море, со стражником — о ветре. Ответы на вопросы:

- о звездах — души пяти предсказателей,
- о море — Октава,
- о возвращении домой — разбитый горшок, чтобы показать ему, что отсутствие может разбить сердце на две части.
- о ветре — гора Бактаан, башня света.

Идем в башню, поговорим с предсказательницей. Смотрим заставку. Еще один камень у нас. Снова под водой. Трогаем песок, трогаем мягкое отверстие, поговорим с ним. Плывем вверх в большое отверстие. Поговорим с глазом. Берем камень. Смотрим заставку. Говорим с фигурой в плаще, берем звездную карту и камень.

Глава 9. Тени

Мы в Маркурии. Смотрим дневник. Идем вперед. Смотрим заставку. Мы в храме. Поговорим со священником Раулем. Смотрим дневник. Едем домой. Смотрим заставку. Говорим с Хэловэй. Эйприл в номере. Открываем окно, прыгаем в воду. Используем заклинание невидимости на Эйприл и уходим к кафе, заходим в загадочную дверь. Смотрим заставку.

Глава 10. Возрождение

Мы в Маркурии. Читаем дневник. В зеленый город. Поговорим с Абнаксусом. Берем камень. Читаем дневник. В город. В Анклав. Камень темных людей в нижнее отверстие, 2 часть каменного диска, доверенную Алатьену и Маэруму, в верхнее отверстие, камень Венара в левое отверстие, камень Банда в правое отверстие. Вызываем ворона и используем его на дракона, дневник — и в библиотеку. Поговорить с библиотекарем, спускаемся вниз к водоему, колесо не повернуть (пробуем). Поговорим с библиотекарем, теперь колесо повернется, берем диск, идем в город. Заставка.

Глава 11. Род

В Ньюпорте. Читаем дневник. Берем краски и используем на холст. Заставка. Камень у нас. Мы в Храме. Читаем дневник. Едем к Флипперу м. "Доки Ньюпорта". Берем удостоверение. Используем на Флиппера звездную карту. Едем к м. "Кольцевая линия". К лифтам (теперь нас не остановят). Берем в мусорном баке коробку с пиццей, идем в магазин "Одежда" за покупками. Теперь к челноку. Заставка. Поговорим с полицейским. Входим в здание. Поговорим со служащим, после разговора используем пиццу на него. В лифт. Прикоснитесь к столу. Поговорите с Мак Алленом, согласитесь отдать диск. Заставка. Сохранитесь!!! Нажмите на компьютер, и откроется дверь, туда. Бежим в правый нижний угол. Заставка. Поговорим с Кортезом, читаем дневник. В лаборатории нажми на компьютер, берем диск. К станции челноков. Едем в м. "Доки Ньюпорта" к Флипперу. Смотрим карту, возвращаемся к лифтам, слева от лифта и справа от челнока проход — трубы, туда. Поговорим с представителем. Скажем, что хотим зарегистрироваться. Смотрим заставку.

Глава 12. Сказочная страна

Смотрим дневник. Пытаемся зайти сначала в Ж — туалет, затем идем в М — туалет. Слева нажмите на голову, а затем используйте пластиковую карту на аппарат. Отодвиньте урну, попробуйте открыть люк, используйте монету на решетку и вперед!! Слева смотрим карту. Жмем вход №1. Смотрим на камеру, затем обрываем кабель, бегом в люк. На карте выбираем вход №2. Сохранитесь!!!

Используем таблетки на чашку с кофе. Все снова, жмем вход №2 — смотрим. Заходим. Берем из одежды магнитный ключ. Смотрим компьютер (ага — №5), смотрим карту безопасности. Нажимаем красную кнопку (сверху в центре) — она стала зеленой. Выйти туда, куда ушел стражник, — и вперед в дальний коридор, идем к двери №5, откройте замок и используйте магнитный ключ на замке. Сохранитесь!!! Теперь вверх и направо, ага! Там стражник. Идем назад к карте безопасности. Жмите сначала на красную кнопку "Зона отдыха", пока она не станет зеленой, затем на красную кнопку "шлюз" — стала зеленой, вперед! Обратно в дальний коридор и направо, идем к шлюзу. Нажмите на красную кнопку, осмотрите челнок, нажмите на панель — у вас нет кислорода! Обратно к карте безопасности. Сначала на "зону отдыха", затем на грузовой отсек — зеленая кнопка — вперед! Выходим. Идем вниз в левый коридор, в грузовой отсек. Смотрим на компьютерный терминал справа, узнаем номер кислородного фильтра. Ящики вверху вдалеке, нашли! К карте безопасности, сначала "зона отдыха", затем шлюз — зеленая, вперед! Ставим кислород в челнок, поговорим с Адрианом. Жмем желтую кнопку. Мы в космосе!!! Заставка.

Глава 13. Бесконечное путешествие

Смотрим дневник. Идем в пустыню, к башне. Сохранитесь!!! Используем талисман баланса на хаос, затем (также быстро) заклинание усиление магии на талисман баланса, затем — талисман на хаос. Ура-а-а-а!!!!!! Мы сделали это! Жмем на дальнюю часть пустыни, обходим, к башне. Отдаем отцу кольцо. Идем к башне. Осмотритесь. Зовем ворона и поговорим с ним. Используем ворона на статуи. Поговорим с ним обо всем. Используем ворона на каньон. Поговорим с ним. Используем ворона на колодец у статуй, затем — ворона с водой в клюве на каньон. Вперед на туманный мост. Смотрим на стену создания. Дотрагиваемся до нее и используем диск на колодце. Дотрагиваемся до ладони. Смотрим заставку. Используем на Гордоне талисман баланса. Смотрим заставку.

Эпилог

Вот и все!!! Поздравляю Вас с успешным прохождением этой чудесной игры. Обязательно посмотрите книгу ТАЙН! Она находится на первом диске в опциях. Прослушайте всю музыку, которая не вошла в игру, — очень забавная песенка в исполнении Эйприл Райан (April Dab), смешные ситуации при озвучке, просмотрите картинки. Всего вам доброго!

С вами прошла всю игру Кортукова Татьяна http://fantasy.maillist.ru



StarCraft: The Nuke Wars (Пособие начинающего террориста)

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Данный материал надлежит читать только TERRANам.;)

Итак, ядерная война: как много в этом звуке для сердца террановского слилось! Первым и очевидным фактом является то, что атомная бомба является самым мощным оружием в StarCraft'е. Даже высокоразвитые протоссы не смогли придумать ничего поприличнее. Вторым фактом является то, что атомная бомба весьма дешевая (200/200). И третьим — что это поистине оружие массового поражения. Сумма всех этих фактов говорит нам, что можно хорошо повеселиться.

С другой стороны, успешное применение атомных бомб является довольно непростой задачей. В этом пособии юный физик-ядерщик найдет все то разумное, доброе и вечное, что было изобретено терранами в деле атомных бомбардировок.

Подготовка

Первая вещь, необходимая для более или менее удачного нюкинга, есть изучение Personal Cloaking для ваших Ghost-ов, ведь иногда приятно видеть всех и чтобы тебя при этом не видели.

Вторая ОЧЕНЬ важная вещь — Ocular Implants все для тех же Ghost-ов. Это позволит вашему диверсанту дальше видеть и наводить ядерный удар с более удаленного расстояния.



Далее вещи, которые желательны, но не обязательны: Lockdown; Mobeus Reactor (+50 ghost energy). Вообще они полезны только при играх с Protoss и Terran, а с Zergом можно совладать Cloaking-ом и Occular Implantами.

Когда вы сделали необходимые исследования, пора приступить к работам по постройке ядерной ракеты и обновлению информации о противнике. (Выяснить, есть ли работающие экспанды, если есть, то с какой охраной, а также численность и расположение охраны на главной базе).

Что может выжить в атомном пламени

Как известно, "жизнь сохранится и после ядерного взрыва, но радоваться ей будут более совершенные существа". Кто они такие, эти везунчики, которым и весьма немирный атом нипочем?

Terrans. Надо отдать им должное, сами придумали бомбу — сами наиболее от нее защищены. Бомба выносит следующие террановские постройки:

Supply Deport
Bunker
Missile Turret
Control Tower
Comsat Station

В живых остаются все, кто сидел в бункерах и Battlecruiser (даже без апгрейдов).

Zergs. Бомба сносит следующие постройки зергов:

Sunken Colony
Spore Colony
Nydus Canal

Ни один зерговский юнит не в состоянии выдержать прямое попадание бомбы.

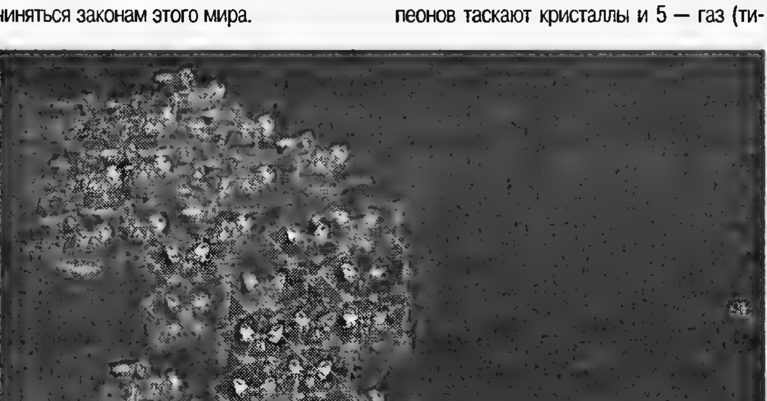
Protoss. Бомба сносит следующие протоссовские постройки:

Photon Cannon
Shield Battery

Аксиома 1: Ни один протоссовский юнит не в состоянии выдержать прямое попадание бомбы.

Аксиома 2: Любой протоссовский юнит спокойно может выдержать прямое попадание ЛЮБОГО количества бомб.

Подобная неопределенность объясняется тем, что у протоссов есть юнит, который на 101% оправдывает свое название и, по сути, решает, кому жить, а кому нет. Этот посланник небес носит гордое имя Arbiter. Стоит ему повесить Stasis Field на любой юнит — и этот юнит перестает подчиняться законам этого мира.



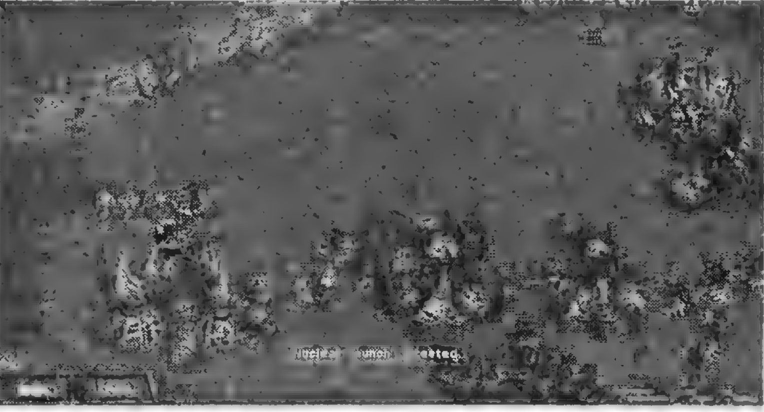
Ну и немного экзотики. Если среди братьев терранов найдется предатель, то Он может помочь пережить взрыв бомбы для следующих юнитов: Ultralisk, Arbiter, Carrier, Archon. Для этого используется Defence Matrix, который добавляет +250 к здоровью юнита.

Одна бомба хорошо — а две лучше

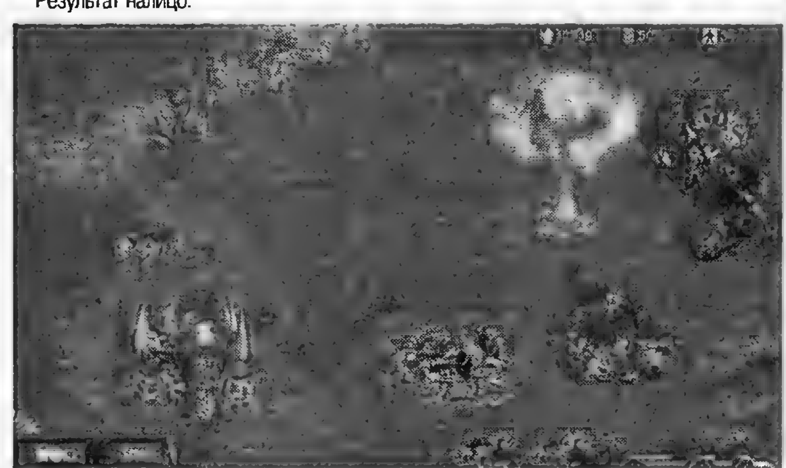
Есть очень полезный прием — запускать пару атомных ракет (атомный дубль) одновременно по одной цели. Для этого надо иметь 2 готовые ракеты и 2-х Ghost'ов. Выбираем обоих Ghost'ов, подводим их на необходимое расстояние и запускаем ракеты одной командой. Чем это хорошо: обе бомбы падают одновременно в одну точку; 2 бомбы сносят практически все, что существует в SC'е. Даже бункеры со всем содержимым. Исключением являются юниты в Stasis Field.

При таком способе запуска ракет появляется только одно сообщение: "Nuklear launch detected", и противник не в состоянии определить, сколько ракет на него летит.

Ghost'ы могут наводить каждый свою ракету с разных точек. И если даже противник заметит одного Ghost'а и успеет убить его, то падение 2-й ракеты будет для него приятной неожиданностью.



Результат налицо.



Выбор цели для атаки

В принципе, в силу дешевизны атомной бомбы, если удалось уничтожить Вражеского барахла более чем на (200/200), то можно считать, что бомба пропала не зря. Однако не стоит из пушки стрелять по воробьям. Итак, наиболее вкусными целями являются следующие:

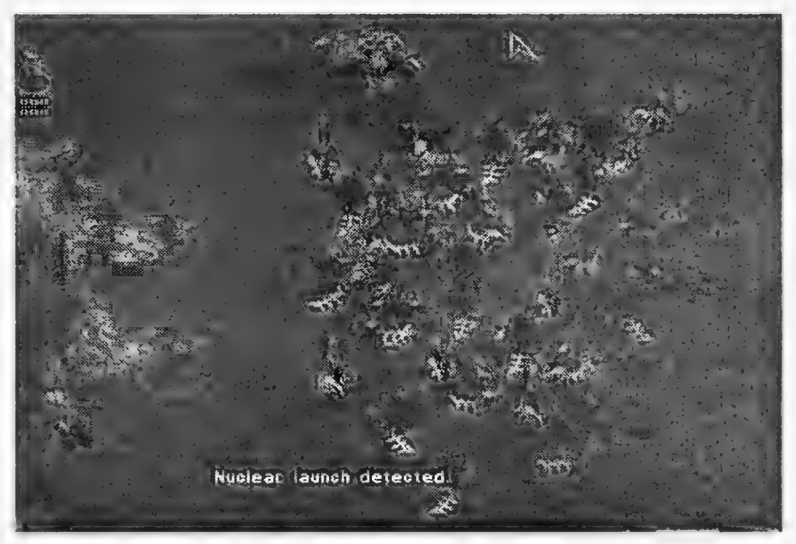
Добыча ресурсов. Имеется в виду уничтожение пеонов и CommandCentr'a (Nexus, Hutchery). Эта цель наиболее выгодна при игре против терранов и протоссов. Зерг переносит подобную выходку гораздо легче ("почему?" будет понятно ниже). Посмотрим на примере: у вас есть база, где 15 пеонов таскают кристаллы и 5 — газ (типичная ситуация, например для карты POS).

Аналогичная база есть у противника. Что произойдет, если вы своей бомбой убьете эти 20 пеонов врага? А произойдет следующее: ваши пеоны продолжают таскать в закрома Родины столь необходимые кристаллы и газ, а противник будет вынужден восстанавливать поголовье пеонов, чтобы возобновить добычу ресурсов. К тому моменту, когда противник восстановит эти 20 пеонов, ваши натаскают ресурсов больше на ~(3400/1000). Впечатляет? На эти деньги, например, можно сделать 10 танков + 20 Missile Turret. Если же в результате атомной атаки вам удалось снести CC или Nexus (например, был атомный дубль), то противник еще потратит время на строительство нового. Тогда к тому моменту, когда он восстановит поголовье пеонов, у вас будет "лишних" ресурсов ~(4600/1400). Редко когда можно найти скопление вражеских юнитов на такую сумму.

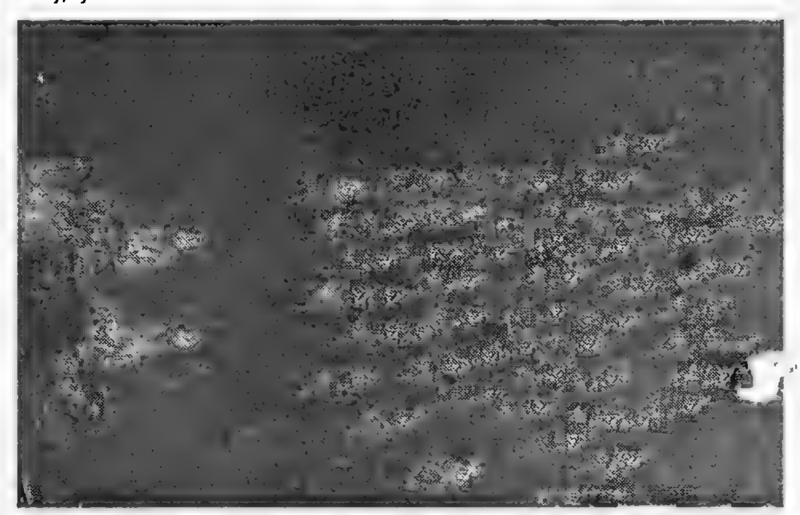
Основная идея состоит в том, что террановский CC и протоссовский Nexus могут изготавливать пеонов по одному. На создание потерянных 20-ти надо время, в течение которого ваши пеоны не сидят без дела. А на вырученные "лишние" ресурсы можно наделать "лишних" войск:-). У опытного зерга на базе будет не меньше 3-х Hutchery, что позволит ему в 10 раз быстрее, чем террану или протоссу, восстановить 20 пеонов, а в итоге ущерб будет значительно меньше.

Снос экспанда. Если в результате взрыва бомбы открывается путь к ликвидации вражеского экспанда, например, если бомбой снесли все Missile Turret, то потом можно навалиться невидимками и прикончить экспанд.

Скопление войск.



Ну, тут все понятно...

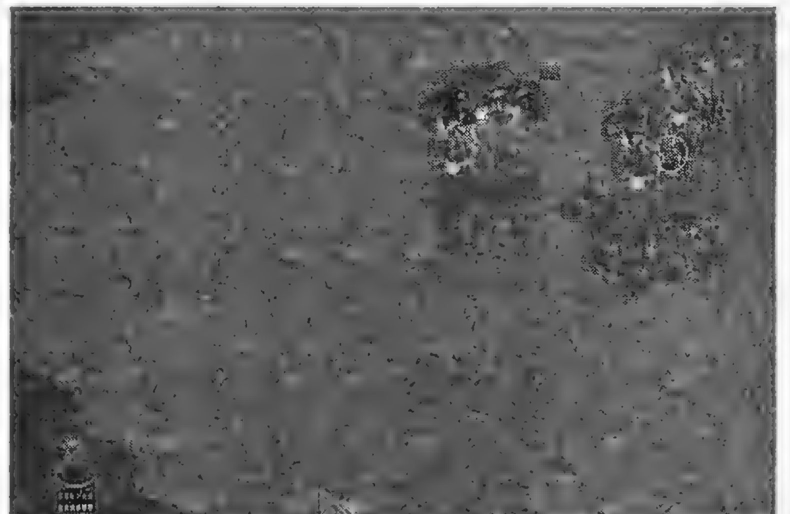


Скопление террановских Supply Depot. Подобный теракт может (в зависимости от ситуации) надолго лишить возможности противника делать новые войска. Этим моментом, безусловно, нужно воспользоваться немедленно.

Особенности национальной охоты

Поскольку все расы в SC весьма отличаются друг от друга, то это отразилось и на способах ведения ядерной войны против них. Самая уязвимая раса для "мирного" атома — это протоссы. Как это ни печально.

У протоссов нет "пассивных" способов защиты от Ghost'ов, как у терран (про "пассивные" и "активные" способы защиты см. ниже в разделе "Противодействие ядерному терроризму"), у них нет такого количества халявных детекторов, как у зергов. Плюс к этому злополучный EMS, который позволяет снести одной бомбой любое сооружение протоссов. Выглядит это очень забавно: прилетает SV и кидает EMS на Nexus — в результате половины здоровья у Nexus'а нет. А затем одной бомбой довершаем дело.



Вторыми по уязвимости стоят зерги. Да, у них много халявных детекторов (Overlord'ов), но ведь Ghost'а надо найти и успеть убить. Узким местом зерга является то, что зерг строит очень мало сооружений и имеет очень компактные базы. Даже если у зерга будет море ресурсов и юнитов, но ему снесут последнее сооружение — он проиграл. Отсюда мораль — зергу целесообразно уничтожать сооружения. Они медленно выздоравливают, следовательно, 2 бомбы, запущенные с большим интервалом, снесут любое зерговское сооружение. А какое удовольствие найти кучу коконов, в которых mutalisk'и мутируют в guardian'ов!

Справедливости ради надо отметить, что терраны, придумав ядерное оружие, озаботились и противоядием от него. Это наиболее неудобная раса для ядерного терроризма. Подробности в разделе "Противодействие ядерному терроризму".

Различные варианты проведения терактов

Проверка на вшивость:-). Берете Ghost'а без невидимости, нагло идете (ни от кого не прячась) к вражескому CC (Nexus, Hutchery) и запускаете бомбу на голову.

Если противник начинает в ужасе метаться и разбегаться в разные стороны, то, скорее всего, это вы немного переиграли в SC и вам снится сон. Хе-хе.

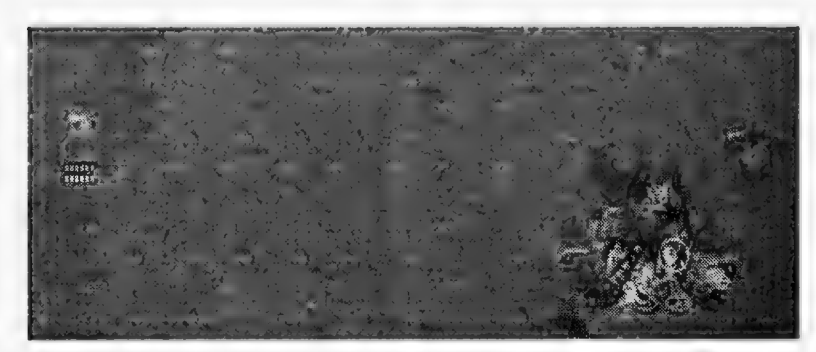
Теперь по делу.

Если наводить бомбу на летающий юнит, то мерцающую красную точку не будет видно на земле. Она закрывается летающим юнитом.

Неплохим местом для наведения является точка возле кристаллов, где суетятся вражеские пеоны.

В мешанине шевелящихся юнитов гораздо труднее заметить красную точку.

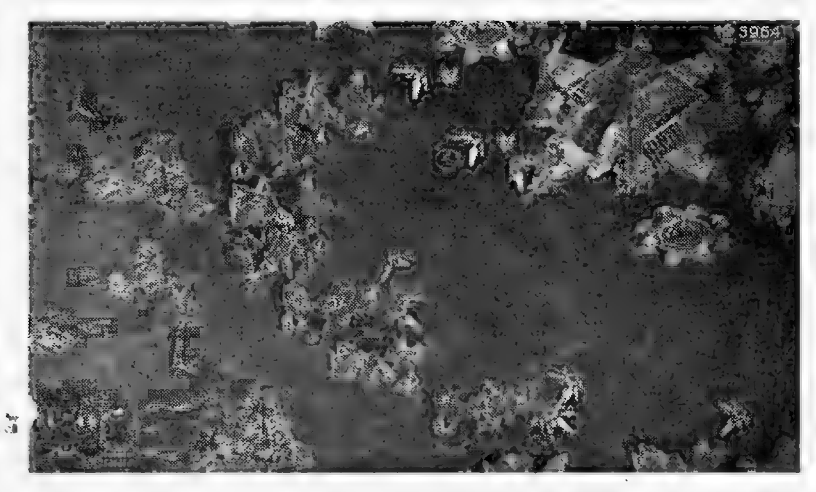
Хорошей точкой наведения является ранее сооружение зергов. Из него везде



сочится красная кровь, что прекрасно маскирует точку наведения.

Если война идет на карте, где много лавы, точку наведения плохо заметно в мерцающей лаве.

Удобно кидать бомбу, находясь на возвышенности по отношению к цели, поскольку зона видимости различных Missile Turret или Photon Cannons не распространяется на возвышенности и можно подкрасться очень близко.



Если вы находитесь на возвышенности, а ваша цель непосредственно под возвышенностью, можно наводить ракету на точку, находящуюся на возвышенности. Противнику она будет не видна, а бомба свою задачу выполнит.

Используйте местные предметы (куски скал или иное), которые тоже ограничивают зоны видимости детекторов.

Можно спрятаться Ghost'ом под летающий небоевой юнит противника (Overlord, SV) и оттуда наводить. Ghost'а не будет видно ни на экране, ни на minimap'е в панели управления. Спрятаться можно, например, сделав отвлекающий удар в другом месте (ваш противник переключит внимание на тот участок карты).

"Психическая атака". Ghost идет на дело в компании с SV. После старта ракеты, когда противник обнаруживает Ghost'а, нужно SV-м повесить на Ghost'а Defence Matrix. Противник будет бить диверсанта, пока не снесет DM, но в этот момент можно повесить DM повторно. Эффект потрясающий. Противник переживет несколько нервных секунд:-).

"Ловля на живца". Ghost идет на дело в компании с Battlecruiser. BC посылается вперед как приманка. На него кидаются враги в большом количестве. Ghost наводит бомбу на свой BC. Поскольку BC — это летающий юнит, то точку наведения не будет видно. Большой же запас здоровья позволит продержаться до прилета бомбы. Эффективно против зергов и протоссов.

"В тени BC". Ghost идет на дело в компании с Battlecruiser. Ghost в невидимом состоянии идет непосредственно под BC и оттуда наводит бомбу на врага. Идея состоит в том, что явно приказать убить Ghosta противник не сможет (его не видно и нельзя указать явно на него, ибо он закрыт BC-м). Один способ убить Ghost'a до падения бомбы — это иметь детектор и послать в патруль юниты, атакующие только наземные цели (zerglin'ы или zealot'ы). Но редко найдется человек, который кидается атаковать Battlecruiser zealot' ами:-). Если же использовать юниты, которые умеют атаковать как наземные, так и воздушные цели, то они будут бить BC, ибо он считается более опасным.

Использование нескольких Ghost'ов. Один наводит бомбу, а остальные получают приказ атаковать это же сооружение (или что-то рядом). Идея в том, что даже если противник видит всех Ghost'ов, он не в состоянии определить, кто из них наводит бомбу, а кто отвлекает — ведь все Ghost'ы сидят в одинаковом положении, прицелившись на одну точку. При отсутствии "пассивных" способов защиты довольно сложно предотвратить появление гриба на базе.

Использование нескольких Ghost'ов для Lock'ирования вражеских детекторов. Такие детекторы перестают видеть невидимок. Эффективно против протоссов и против терран, если у них нет Comsat Station.

"Под прикрытием медиков". Данная тактика состоит в том, что вместе с Ghost'том Вы ведете 3-4 медика с изученным Blind. Услышав сигнал о ядерном нападении, соперник в панике будет водить свои детекторы по всей базе. Вот тут как раз и время их блиндить. Как известно, заблинженый юнит не видит дальше своего носа.

Противодействие ядерному терроризму

Как это ни печально, но противник редко разделяет вашу радость при удачном падении боеголовки на его войска. Он почему-то норовит всеми силами помешать вам. И часто преуспевает в этом. Поэтому профессия диверсанта является очень опасной и рискованной. В подразделениях Ghost'ов служат отчаянные парни. Итак, мы идем на охоту, опасную охоту, откуда возвращаются редко. Что ждет террориста на этом тернистом пути?

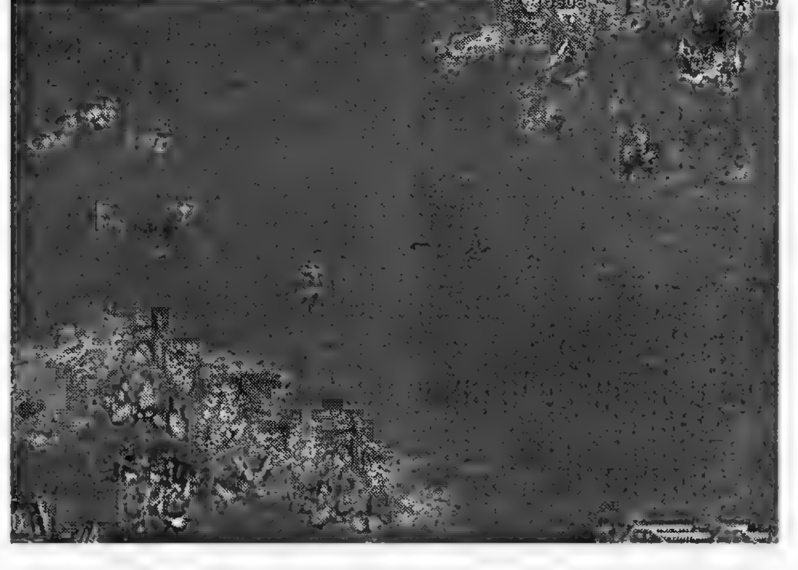
Несколько базовых соображений. Чем хороша атомная бомба, кроме того, что она делает большой "бум"? А тем, что она МОЖЕТ сделать большой "бум"! Когда противник получает сообщение о старте ракеты, он тратит свое игровое время на поиск диверсанта и его ликвидацию. Человек имеет всего 2 руки, в одной из которых мышь. Он не может одновременно управлять более чем в одном месте более чем одной группой юнитов. Такой способ защиты, когда игроку надо срочно что-то предпринимать для защиты, будем называть "активным". Этим надо, безусловно, пользоваться, ведь ваши руки свободны в то время, пока летит ракета. Ни для кого не секрет, что можно очень эффективно уничтожить группу вражеских войск, если ею не управляет человек (например, выстрел пехотинцем в юнит приводит к тому, что все юниты, находящиеся рядом, кидаются убить дерзкого нахала, и компьютеру наплевать, что вся эта орава будет заманена под бункеры и танки и бесславно погибнет). В противовес "активному" способу защиты, "пассивный" не требует никакого управления войсками и потерь игрового времени. Суть "пассивного" способа защиты состоит в том, что войска располагаются таким образом, чтобы Ghost был уничтожен только компьютерным интеллектом, заложенным в поведение юнитов. Например, террановский танк может прикрывать довольно большую площадь, на которой стоит несколько Missile Turret. Если Ghost случайно забредет в зону обстрела танка (а танк стреляет очень далеко и увидеть его Ghost не может), то танк убьет его, а игроку отвлекаться не надо.

Идем на зерга

Стоит любому террану вспомнить историю, вспомнить, зачем зерги пришли в мир людей, сердце каждого террана преисполняется ненавистью к этим ошибкам эволюционных экспериментов. Эта ненависть помогает Ghost'у проводить наиболее отчаянные вылазки. Мы не будем говорить о начинающих зергах, которые всех Overlord'ов прячут в углу карты. Лучше поговорим об опытных, подкрасться к базе которых не так просто. У зерга есть 2 способа обнаружить невидимку: Overlord'ы и Spore Colony. На всех подступах к базе зерга будут висеть Overlord'ы. Первое, что полезно сделать, это попробовать найти направление, где нет Overlord'в.

Полезно помнить, что Ghost с Ocular Implant видит дальше, чем Overlord без апгрейда дальности зрения. Очень часто игроки-зерги пренебрегают этим апгрейдом. Пользуясь этим обстоятельством, можно аккуратно обходить Overlord'в. Если дыр нет и везде развешены Overlord'ы, можно наказать противника, устроив самолетами отстрел одиноко висящих Overlord'в. В результате либо противник сгонит оверов в кучи, которые легче защищать, либо просто образуются дыры в его "системе предупреждения о ракетном нападении". В любом случае открывается дорога к базе зерга. Второй детектор зерга — Spore Colony. Он сам по себе не может убить Ghost'a и дальность обнаружения у нее меньше, чем видит Ghost с Ocular Implant.

Самый опасный враг для Ghost'a это Queen, поскольку может в мгновение ока превратить Ghost'a в 2-х тараканов. По сути игрок-зерг всегда должен будет тратить время на поиски диверсанта и гнать войска для его убийства (организовать "пассивную" защиту от Ghost'ов зергу практически невозможно, **но предотвратить появление нюкера вполне реально**).



Это значит, что полезно перед запуском ракеты (или одновременно) активизироваться на другом участке карты. Для запуска ракеты вам надо только дать команду, и пока она летит, управлять другими войсками. Ваш противник окажется в более трудном положении. Если он не Шива, то ему фактически придется выбирать между поиском диверсанта и управлением войсками. А в итоге либо бомба достигнет своей цели, либо вы получите преимущество на другом участке фронта. У зерга есть еще один способ сократить потери от бомбы — закопаться под землю. Радиус поражения атомной бомбы для закопанных в землю юнитов в 2 раза меньше, чем для незакопанных.

Идем на протосса

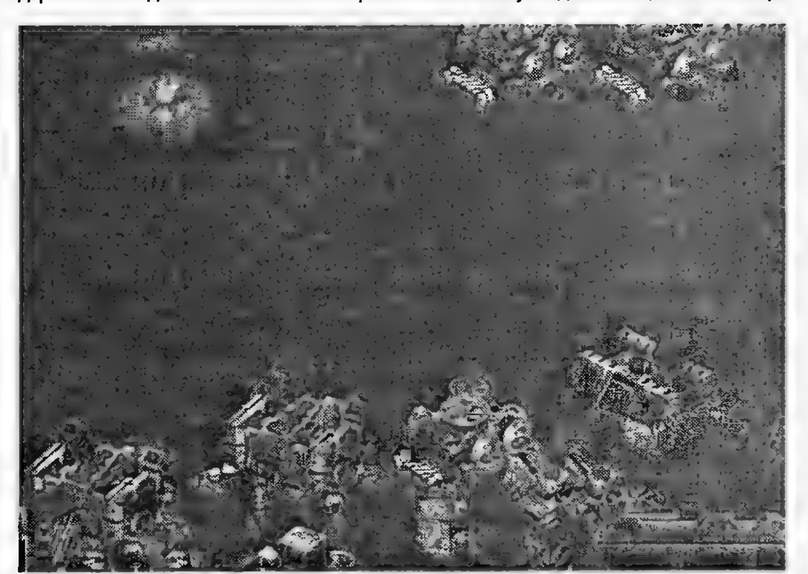
История говорит о том, что протоссы ввязались в конфликт с благородной целью: защитить терранов от зергов. Однако благими намерениями выложена дорога в ад. Эта старая мудрость оказалась справедливой и на этот раз. Первым же военным актом протоссов было уничтожение целой террановской планеты, которая была заражена спорами зерга. В глазах каждого землянина это выглядело как акт жесточайшей и вероломной агрессии. Такое не прощают. И атомная бомба — это лишь слабая компенсация за смерть близких. У протосса тоже есть 2 способа обнаружить Ghost'a — это Photon Cannon и Observer. Пушки очень опасны и их надо обходить стороной, благо дальность зрения Ghost'a больше. Observer'ы опасней тем, что их обнаружить сложно, а легко обнаружить себя раньше времени. Полезно помнить, что движущийся Observer видно по небольшому искажению изображения, и с помощью Comsat Station и Lockdown его можно обезвредить. Неподвижный Observer — самая большая проблема. Ghost должен держаться подальше от Arbiter'ов. Эти представители высшей расы могут наиболее быстро пресечь попытку бомбежки с помощью Stasis Field. Если Ghost оказывается в Stasis Field, он прерывает наведение ракеты, и она пропадает. Кроме того, Arbiter может спасти группу своих юнитов, на которых падает бомба, с помощью того же Stasis Field, и бомба опять-таки пропадет впустую. Радует то, что Arbiter довольно дорого стоят и делают их мало. Весьма разумно сразу нейтрализовать Arbiter'а с помощью Lockdown.

Идем на террана

Увы, среди рода людского нет единства. Конфедерация, узурпировшая власть, должна быть свергнута. Этой цели были посвящены ваши усилия долгое время. Однако Конфедерация ради сохранения своей власти решилась на невиданную жестокость. 10000 ядерных ракет (того же класса, что и вас в руках) превратили планету, где был центр Сопротивления, в огненный шар. Там были ваши друзья и сподвижники. Это вполне достаточная причина заняться разведением грибов на базах Конфедерации. Ghost, отправляющийся на бомбежку террана, — смертник. Перед выходом на Задание он должен сдать документы и награды, написать завещание, рассчитаться со Всеми долгами, попрощаться с близкими и оплатить свои похороны. У террана есть 4 детектора на Ghost'ов. Во-первых, Missile Turret, которые надо обходить стороной, ибо, скорее всего, зоны видимости MissileTurret простреливаются танками.

Во-вторых, Science Vessel, который, в крайнем случае, может и сам прикончить Ghost'a с помощью Irradiate. Если Science Vessel успеет набросить Irradiate на Ghost'a в течение 7-ми секунд (!) после сообщения о старте ракеты, то Irradiate убьет Ghost'a до того, как тот закончит наведение ракеты, и бомба будет потеряна.

Science Vessel — очень опасный детектор и лучше всего его сразу нейтрализовать с помощью Lockdown. В-третьих, Comsat Station, с помощью которой можно быстро просканировать любую точку карты. В-четвертых, Spider Mines. Это самая большая опасность. Мины реагируют даже на невидимых Ghost'ов. Если учесть, что это очень дешевое оружие, легко понять, что терран заминирует не только все подступы к своей базе, но и расставит мины в самых неожиданных местах на карте. Для повышения шансов Ghost'a необходимо пустить перед ним по тому же маршруту, например, пехотинцев, которые "разминируют" дорогу ценой своей жизни. Кроме того, можно часть дороги проделать на транспорте, чтобы не нарваться на мину где-то далеко от базы врага. Spider Mines и танки могут надежно защитить базы терранов от ядерных бомбежек и не потребуют от игрока какого-либо участия в этом процессе. Это и есть "пассивные" способы защиты во всей красе.



Что делать, если ничего не вышло

Что же делать, если при всех ваших усилиях, при том, что вы все делали правильно, вам так и не удалось удачно бросить ни одной бомбы. Надо радоваться! Потому что если так, это означает, что ваш противник потратил много ресурсов, сил и времени на противодействие, а значит меньше потратил на войну. Это значит, что вам попался достойный противник, у которого есть чему поучиться, и как следствие, Вы можете внести в это пособие новые идеи.

RaptoR[NC]

raptor@necrocom.org
http://www.necrocom.org

Работа выполнена при участии:
Smoke[NC](Омск, Россия)
Kreator[NC](Новосибирск, Россия)

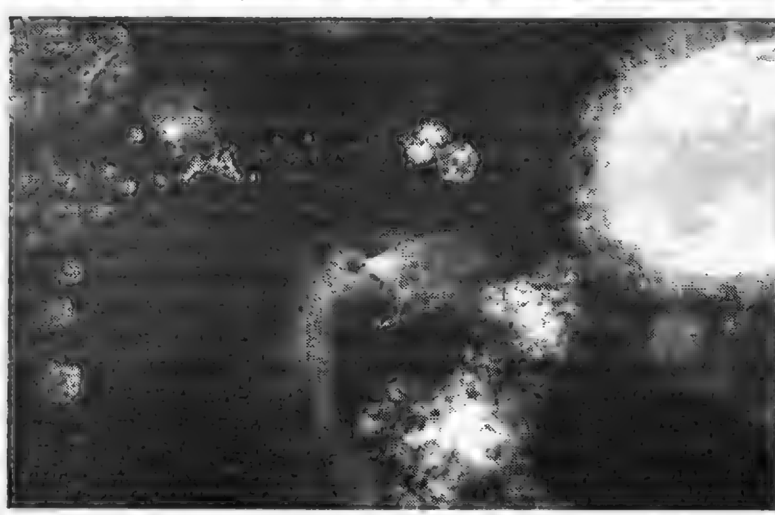


The Rift — пациент скорее мертв, чем жив

Материал подготовлен совместно с DTF.ru

Оказавшись в театре, мы обычно ждем не только зрелища, красивых декораций и костюмов, но и умелой игры актеров, тщательно отрепетированных и мастерски исполненных ярких ролей, запоминающихся реплик и блестящей работы поставившего спектакль. Замираем в ожидании перед полутемной сценой, забывая о всех своих делах, надеясь отдохнуть и получить удовольствие. И когда из-за кулисы выпрыгивает клоун в огромных ботинках, с носом из папье-маше и в полосатых шароварах, хохоча и отпуская остроты самой последней свежести, мы тушуемся и начинаем затравленно озираться по сторонам. Это что, чья-то странная шутка?





Homeworld — не просто игра. Это своеобразное надгробие — массивная гранитная плита, с высеченными на ней словами: "Здесь лежат те, кто пытался повторить мой успех, кто шел со мной по одной дороге, но быстро выдохся. Покойтесь с миром, невольные аутсайдеры". Да, он был не идеален — все та же горькая C&C-начинка, все то же "штампуй кораблей побольше, а там разберемся", его лицо — удивленное лицо плоской стратегии, получившей в подарок на сотый день рожденья трехмерность... Но — Красота. Невероятное количество "визуального изюма" на один кубометр изъеденных молью идей, не менявшихся со времен Dune II, интуитивный интерфейс и космос, космос, космос вокруг... В какой-то книге я прочел, что только на две вещи в мире можно смотреть, ни о чем не думая — на двигающуюся воду и огонь. Неправда! Группа фрегатов, выстроенных формацией "Claw" и совершающих разворот, должна быть признана третьей — человек перед монитором достигает просветления за считанные минуты...

Отпускать Homeworld в отрыв, не сумев срезать хоть немного белокочанной на той же делянке, — признак неумения распорядиться выпавшим шансом. Именно поэтому кипит работа над O.R.B и вовсю стараются создатели Conquest Wars, доказывая, что у них все будет лучше, чем в Homeworld, что начали они создавать "прорыв" гораздо раньше Relic Studios и вообще... Есть и еще один претендент на деревянный ящик и гранитный сувенир — The Rift от Thrushwave Technology.

Знаете, достаточно посмотреть на лики персонажей в главном меню The Rift — и все сразу становится ясно. Даже мультяшный стиль исполнения не способен скрыть сути — это посмертные маски. Уже страшно. Заглядываем в раздел "Credits" и обнаруживаем, что формально над игрой работает четыре человека. И музыкой со звуковыми эффектами (ах, как прекрасен звук перевода курсора с кнопки на кнопку в меню! не от всякой пустой консервной банки, подпрыгивающей на асфальте, такого добьешься), и шефством над тестерами, и программированием, и всем прочим занимаются эти четверо отважных. В наш век, когда ионные фрегаты бороздят... Некоторое время после просмотра вступительного ролика пришлось просидеть у телефона — каналы "Скорой", видимо, не справлялись с нагрузкой. Было время осмыслить убогий, схематичный дизайн кораблей, перемещающихся рывками камеру, внешний вид планет, чья форма стремилась к фигуре "квадрат", звезды, похожие на манную крупу, рассыпанную по черному столу, и такие же живые, как крупа — немигающие, бутафорские... Проводив врача, я запустил одну из трех доступных в демо-версии миссий, пока действие обезболивающего укола не закончилось.

Допустим, что в каком-либо из параллельных миров существует инквизиция, занимающаяся отловом стратегов и выбиванием из них признаний во всех смертных грехах. Так вот, The Rift — отличный рабочий инструмент для этих господ в алых накидках с капюшонами. В чем угодно сознается каждый первый, надо только не дать ему зажмуриться, когда группа истребителей, пройдя точно через центр звезды, словно ее и нет, начнет сближаться с неприятелем — органическим флотом Nu-Guyen. Впрочем, кое-кто сломается раньше — во время tutorial'a, встроенного в любую из миссий в демо-версии, когда двое персонажей общаются друг с другом под заставляющие скрежетать зубами завывания, по ошибке названные авторами музыкальным сопровождением. Чтобы получить представление о способе передачи информации между героями The Rift, наберите полный рот воды и попробуйте что-то сказать. Получается? У них — легко, жаль, переводчика не пригласили.

Строительство базы выглядит достаточно традиционно. У нас есть станция, напоминающая металлическое "колесо", чуть-чуть денег и немного азарта. Вначале, конечно, воздвигаем отвечающее за снабжение нас наличными "строение". Интересно то, что под каждое "здание" отведено несколько "слотов", предоставляющих игроку минимальную свободу действий — можно развивать станцию в каком-нибудь одном направлении, вытягивая ее в пространстве, либо пристраивать блок за блоком с разных сторон. С турелями так и придется поступать.

Ресурсы.... Ну откуда в космосе можно добывать ресурсы? Видим астероиды — знаем ответ. Враги тоже знают и вскоре навещают нас целой делегацией, начиная охоту за стайкой мелких "харвестеров", преимущественно пуская в ход энергетические виды вооружения. К этому моменту в вашем распоряжении должно быть пятьшесть Gunship'ов и станция с двумя турелями, иначе можно и проиграть эту схватку. Процесс уничтожения вражеского флота опасен для играющего — он может вывихнуть себе челюсть при особо сильном приступе зевоты. Очень скучно. На редкость. Выбрали группу, натравили на противника, выбрали другую группу... Спецэффектов — мизерное количество. AI, что называется, не блещет, подыгрывая вам практически во всем.

Создатели The Rift говорят, что наиболее сильно повлияли на них самих и их детище такие вещи, как Ascendancy и C&C. Сомневаюсь, честно сказать. Дело в том, что как раз за Ascendancy я провел почти весь 1997 год, и если что и пришло оттуда, так это только космическая тематика. Где дипломатия? Нет такой. Отзовитесь, научные исследования! Молчание. Система Star Lane'ов тут? Никак нет. Шикарный вид планет, их освоение? Диалоги с противоборствующими расами? Создание собственного флота? Интерфейс? Хотите сказать, что эти дурацкие "меню-раскладушки", цвета лиц людей, прокатившихся с полным желудком на американских горках, должны напомнить мне интерфейс Ascendancy или C&C, их удобство и эффективность? В общем, картина ясна.

Сюжет The Rift под стать его внешности. Мрачная, давящая на головной мозг, история про колонистов и находящегося среди них бывшего контрабандиста, г-на Viscero, на борту корабля Copernicus отправленных обживать несуществующий мир. К сожалению, обнаружить это Viscero сотоварищи вовремя не сумели, так что теперь возвращение на Землю будет долгим, и на пути у них встанет уже упоминавшаяся органическая форма жизни Nu-Guyen, а также разумные кристаллы Entrodii. Все это преподносится в виде глав. Да, книжица получится жуткая.

Какие у авторов остались карты? Около семидесяти пяти кораблей, принадлежащих трем полностью различающимся расам, правильно моделирующий движение объектов трехмерный движок, учитывающий такие параметры, как инерция, масса и гравитация, более полусотни пилотов, способных вместе с опытом приобретать новые навыки и совершенствоваться, звездные системы, сменяющие друг друга каждую миссию и находящиеся в постоянном движении. Есть ли тут козыри — решать вам.

Подведем итоги, как говорит известный телеведущий Евгений Киселев. Если я хочу посмотреть хороший спектакль, то иду в театр. Если появляется потребность в беззаботном смехе — заглядываю в цирк. А поняв, что на сцене театра сейчас начнется исполнение какой-то глупой репризы, я забираю куртку и ухожу домой.



Darkglance

Добро пожаловать в Battle.net!

Battle.net — это целая сеть игровых серверов, на которых можно играть через Multiplayer в такие игры, как StarCraft, BroodWar, Diablo, WarCraft 2 (BNE) и др. Но вся игровая сеть гораздо больше, чем только Battle.net, за счет FSGS (Free Standard Game Server), так называемых "бесплатных стандартных игровых серверов". Отличие лишь в том, что для игры через Battle.net вам нужен лицензионный диск с игрой (точнее CD-KEY), а при отсутствии оного можно играть лишь на FSGS, куда доступ не ограничивается "глючным" CD-KEY'ем.

Для начала необходимо выбрать игровой сервер. Если у вас диск лицензионный, то в игре по умолчанию прописаны адреса основных серверов Battle.net. Если же нет, то вам необходимо вручную прописать адрес FSGS.

Рассмотрим на примере игры BroodWar (не лицензионной).

Одним из наиболее удобных способов является использование специальной утилиты: Battle.net Launch PAD.

После ее установки и запуска вводите IP игрового сервера.

195.208.212.2(5) — MSU, Основной российский FSGS сервер.

195.14.49.22 — Tech Server (когда MSU не работает, все играют там).

server.fsgs.net — Главный server FSGS Network.

С помощью этой программы можно быстро менять адреса серверов, запускать игру и проверять скорость соединения.

Другой возможный вариант — использование программы SCRegedit.

Этой программой можно также быстро менять адрес сервера и запускать StarCraft. Достаточно ввести адрес сервера и нажать два кнопки: Set server и Run StarCraft. Ну и, конечно же, можно не использовать никаких программ, а, как говорится, "ручками поковыряться в реестре": Мой компьютер\Hkey_LOCAL_ MACHINE\ SOFTWARE\Battle.net\Configuration\Server List = 195.208.212.5.

Также вам необходимо иметь BroodWar версии 1.07. Потому что все игровые серверы не производят верификации игры пользователя и предоставляют доступ к игре, но если у вашего партнера версия игры отличается от вашей, то игра будет прервана сразу после ее начала. А в Battle.net'е практически все играют с последними версиями игры, т.е. 1.07. К тому же очень хорошо, если BroodWar полной английской версии, что позволит избежать множества проблем, связанных не только с самой игрой, но и ее апгрэйдом. Иначе придется немного помучиться с поиском и установкой специальных патчей для русской версии игры. И осталась самая малость (: — доступ в Интернет, и не столько высокоскоростной с широким каналом, а сколько с постоянной скоростью соединения. Как правило, беспарольный доступ к инету и БелПак вполне удовлетворяет этим запросам, особенно в вечернее и ночное время. Если же используется спутниковая система или длительный выход во внешнюю сеть через прокси-серверы, то скорость соединения будет слишком мала.

Далее запускаем игру, выбираем Multiplayer BroodWar Battle.net.

После этого начинается часть игры, которая имеет свой интерфейс и свои особенности. В начале игра пытается установить соединение с сервером. Может возникнуть ряд проблем, самой распространенной из которых является неспособность вашего соединения пропускать UDP пакеты, что даст доступ на сервер, но не позволит принять участие в игре. Если все в порядке, то возникает экран с вводом имени и пароля.

Если вы заходите первый раз, вам нужно создать новый аккаунт.

После того, как вы получили свой аккаунт, вы попадаете в чат.

В правой части экрана расположено окно с игроками, которые находятся в чате. Слева от ника, в зависимости от числа побед, — флаг со звездами, 1 победа — ползвезды. Справа показана ваша скорость с сервером при помощи цвета: зеленый — быстро, желтый — средне, красный — медленно. Но частенько бывает и так, что можно играть и с красным цветом, а с зеленым будет притормаживать.

При разговоре в чате можно использовать ряд команд:

/users — показывает, сколько человек в данный момент на сервере.

/msg <user> отправляет сообщение (даже в игру).

/whois <user> показывает, где находится user.

/who local показывает ники user'ов, которые на сервере.

Более подробную информацию можно получить командой /help.

Для того чтобы создать игру, надо кликнуть на Create, чтобы зайти — Join!

При низкой скорости коннекта или лага (задержке при обмене информацией или "паузах" связи) будет высвечиваться окно об ожидании ответа от сервера.

Также из-за лагов во время игры может появиться окно об ожидании кого-либо из игроков. Если же в этом окне будут все ники игроков (или имя игрока, создавшего игру), т.е. вы не получаете ответа ни от одного из игроков, то задержка в игре будет из-за вашей плохой связи.

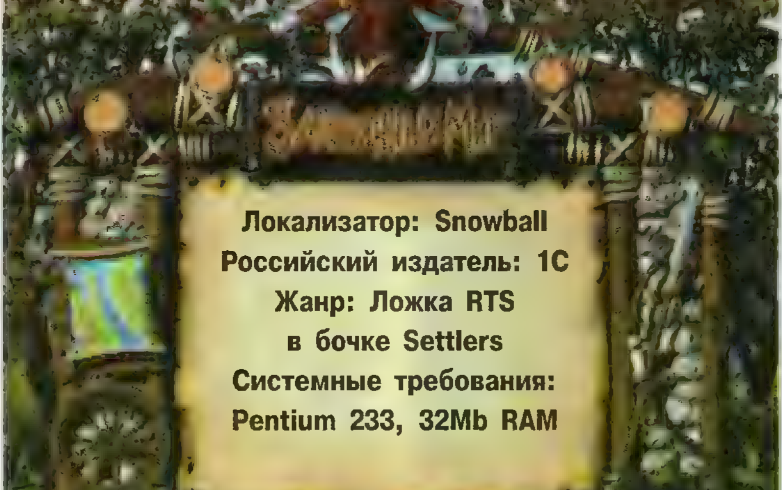
На мой взгляд, одним из наиболее удобных способов проверки скорости соединения и постоянства связи — использование программы WS_Ping ProPack.

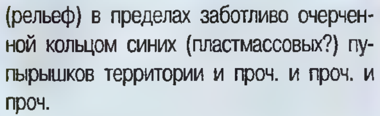
В закладке Ping установить обмен порядка 50-60 пакетов с сервером, что даст реально посмотреть, как будут вести себя постоянство и скорость соединения в течение 1 минуты. Как видно из примера, скорость высока, однако очень не постоянна, что приведет к задержкам во время игры, т.е. лагам, и вызовет явное недовольство партнеров по игре :(.

Но в Battle.net можно попасть не только как игрок, но и как наблюдатель, т.е. посидеть в чате. Хорошей программой для этого является TopazChat, которая помимо своей основной задачи имеет кучу наворотов. С ее помощью можно также запускать игры, посылать звуковые сообщения в чат, использовать стандартные команды и писать собственные макросы для новых команд, выбирать канал и порядок просмотра серверов для подключения, и многое другое.

Все необходимые программы для Battle.net'а можно скачать с http://nc.starcraft.org.ru.

RaptoR[NC]
Raptor_NC@mail.ru
ICQ: 33659816





Затерянный мир

Сразу уточню: какими бы ни были впечатления от собственно игры, Snowball не схалтурил. Никаких "Стайлусов", арфаграфических ашибок, патолоанатомических очепяток. Скажу больше: обошлось без "Караоке". Озвучка, не в пример некоторым, мелодична без педофильских интонаций, а персонажи не гнусавят голосами запойных алкоголиков.

В процессе локализации исходный код переписали и оптимизировали вплоть до полного "обезбаживания". Говорят, наша — самая стабильная версия из всех локализовано-мировых. Верю.

Пухленький мануал вложен в миловидную коробку вместе с фирменной футболкой. Еще бы коврик для мыши — и коллекционное издание...

При этом сами Die Volkers (немецкое название обусловлено местом рождения) остались прежними.

Значит — увы.

История этой локализации (не путать с историей игры) началась в далеком 199-каком-то, одновременно с выходом Settlers 2 и уходом программиста и художника Blue Byte на вольные хлеба. Ребята, недовольные планами компании относительно будущего серии, решили ваять Settlers'ов собственных.

В "Я сама" они играли на протяжении двух, без малого, лет, скрещивая экономику "S" с модным тогда RTS во всем его многообразии юнитов, формаций и тактик — и у них получилось. Гибрид прозвали "Knight and Merchants" и реализовали вполне приличным тиражом.

Реализовали в том числе и в России: процветающий докризисный Snowball выпустил локализацию ("Война и Мир") одновременно с оригиналом, успев срубить неплохие, видимо, деньги. Настолько неплохие, что год спустя приобрел права на перевод и издание других "псевдосеттлеров", не отличавшихся на сей раз ни новациями, ни играбельностью, ни именитой девелоперской командой. Псевдосеттлеров, менявших названия, как перчатки, и набивших оскомину многочисленными пиратскими релизами. Die Volker, Alien Nations, "Народы", "Работяги" — это все они. С недавних пор — и "Затеряный мир" тоже. Но под любым соусом — безнадежное "псевдо".

Остановимся. Я, старый сеттлеровод, завожусь и начинаю говорить громкие слова уже сейчас. Потому что я — старый сеттлеровод. Я не хочу ввести в заблуждение тех, кто только начинает геймерский путь: "Затерянный мир" — хорошая, красивая, грамотно локализованная, очень симпатичная игра, которая преподаст азы RTS массе российских пользователей. На самом деле.

Весь дальнейший текст предназначается только тем, кто играл в Settlers'ов — и не может не сравнивать. Никак не может.



Все отличия "Затерянного мира" от Die Volker, равно как и все самое необходимое, важное, нужное, забавное и нелепое о "Мире" можно найти еще в "руководстве пользователя".

Этот журналоподобный буклет с одной стороны повергает в шок своими шутками, заботливо отмеченными смайликами (действие аналогично культовому "лопата"), с другой стороны — качественным описанием процесса от и до. Прелагаемые 80 страниц, включая рекламу, — настоящая Библия начинающего мирянина. Так что, разрешите, цитатами.

"В первую очередь, "Затеряный Мир" — это строительно-экономическая стратегия". "Большую часть игры вы будете проводить в планировании собственного города, развитии экономики и в исследовании новых технологий." "...три непохожие друг на друга расы..." — первые страницы не предвещают ничего плохого. Расы действительно непохожи внешне, но до последнего домика копируют друг друга по сути, городок действительно долго и нудно отстраивается на ядовито-зеленых холмиках (рельеф) в пределах заботливо очерченной кольцом синих (пластмассовых?) пупырышков территории и проч. и проч. и проч.

Отличия от "Сетлеров" проявляются по капле, в мелочах, когда обнаруживается, что домики для пополнения численности приходится строить десятками, т.к. в каждом живет ровно три индивидуума, а каменотесы могут работать и без собственной избушки, но сперва их придется обучать ремеслу в университете.

Дальше нововведения нарастают как снежный ком.

"Доходы Вашего города формируются за счет налогов, которые платят жители...". Тонкий и возвышенный "бартерный" мирок Сетлеров грубо искалечен финансами. Каждый житель платит налоги, расходуемые на обучение, содержание зданий, исследование новых — фактически, на все. Через полчаса монеты оказываются главным и самым важным ресурсом — все остальное можно банально купить.

"Если у Вашего народа есть потребности, которые вы не в состоянии удовлетворить...", то работать народ перестает. Не совсем, но производительность падает ощутимо. Как в жизни. Так что все время строим, строим, строим. Газетный киоск следом за таверной, библиотеку — за цирком. Для самых злостных потребителей сооружаем полицейский участок. Кстати, потребности легко удовлетворяются финансовым стимулированием. Деньги — это наше все.

"Заняться дипломатией вы можете только в том случае, если у Вас есть посольство...". Заключать перемирие и мир — занятие муторное и ненадежное. Дипломат лично шлепает через всю карту с предложением о пакте, иногда — не один раз, приходится подождать. Но закончить игру в счастливом альянсе не удается, и экс-партнеров приходится мочить. Впрочем, обычно они успевают подсуетиться первыми, и...

"...Дело доходит до открытой войны...", в которой участвуют охотники-зверобои, полицейские и воспитанные в казармах вояки. Все — на равных. Они умеют запоминать маршрут, накапливать опыт, жаль только формации не освоили.

Но и без формаций "Затеряный Мир" уже к сороковой странице/минуте быстро и методично вырождается в презренный реалтайм, в котором стратегический элемент отсутствует напрочь. "Так не бывает! — скажете вы. — Такого не выпускают и наград (есть, много), пусть национального масштаба, не дают!". Бывает. Часами мы строим, изучаем, апгрейдимся, добываем — развитие неотвратимо. Часами мы готовимся к уничтожению. Но вожделенный миг сводится к формуле "выделил-щелкнул", где нас щелкают быстрее и опытнее и еще ДО момента нашей полной боеготовности. Враги беспощадны, а AI развивается оптимальным образом. Тоже, кажется, цитата...

Разбирать по полочкам все "несетлеровское" скучно и утомительно.

Так или иначе, у всего этого безобразия есть неоспоримый плюс. От Владивостока до Бреста ЭТО будет понятно всем. Подробный тутториал ликвидирует последние дыры, оставшиеся после мануала. Перед миссией вам заботливо расскажут, что требуется для удачного ее завершения.

Повсюду ласкающая глаз кириллица. К тому же, как уже сказано, Snowball не ошибся с озвучкой — она еще и носится в воздухе...

Белые пятна перевода — переработанный сюжет с космическими алкоголиками-аистами, забросившими три расы на малопосещаемый-планетоид-см.-название по ошибке\пьяни (после локализации сюжет стал еще нелепее), нечитабельные названия юнитов (драбодук, шпитак, гарак-будук, кокодрил — список на десяти страницах прилагается), и странная привычка тараканоподобных антов выращивать и жрать натуральных опарышей, называя их при этом табаком. Впрочем, в английской версии в качестве одного из способов удовлетворения "потребностей" фигурировали "бордели", по сравнению с западными коллегами, прогрессивность и моральная благонадежность наших локализаторов очевидна.

Вообще, есть завизированный список, за что именно "Затерянный мир" надо ругать. Во-первых, ему уже год. У младенцев в год еще зубки не режутся, а вот игры за редким исключением перемещаются в утиль. Тот случай, чего уже греха таить. Во-вторых, если "Война и мир" отталкивалась от Settlers 2, то к выходу "AN" уже и про третью часть все давно забыли. Необдуманно ведь... Графика в SIII куда проработанней (в-третьих), расы куда разномастней (в-четвертых), играть в SIII не в пример интереснее (в-пятых)...

В n-ных, в отличие от "Войны и Миры", JooWood's (девелопер) не создавали игру для себя. Стандартны не только компоненты варева под названием "геймплей", стандартны идеи, стандартны приемы. Итог — стандартны ощущения от процесса. С одним весомым "НО!!!".

Теперь на русском.

Андрей Трумен







Возвращение Блудного Гаррета

Как уже ясно из названия статьи, мы, наконец-таки, дождались продолжения приключений нашего любимого Гаррета. Что продолжение состоится, было ясно уже из окончания предыдущей серии. Вспомним, как обиженный на всех Гаррет, недавно лишившийся своего глаза, достаточно грубо отсылает привязавшегося к нему Хранителя в сад и опрометчиво заявляет, что он, дескать, со всем покончил и ваще, шли бы вы все, товарищи, со своими иероглифами подальше... На что посланный так далеко Хранитель говорит ему вслед, что, мол, рано отдыхать и грядет Век металла и ваще, у нас на тебя, Гаррет, пророчество имеется...

Так вот, век металла наступил, о чем красноречиво свидетельствует название игры, а стало быть, пора сбываться пророчеству. Но не все сразу...

Вспомним, где мы находимся. Мир, где спокойно сосуществуют магия и технология. Ну, не совсем спокойно, но об этом вы узнаете самостоятельно из сюжета игры. А сюжет здесь выше всяких похвал! Запутанная история с множеством деталей и неожиданных сюжетных поворотов. Само собой, для того чтобы досконально просечь все перипетии сюжета, вам необходимо достаточно хорошо знать английский язык. Моего знания хватило на понимание самой сути, но многого я не понял, однако и того, что до меня дошло, хватает, чтобы утверждать, что сюжет великолепен. Тем же, кто в английском совсем не бум-бум, наверное, придется обождать русских версий. Оные, как я полагаю, не заставят себя долго ждать и явятся в обильных количествах. Только надежды, что качество перевода в них будет хорошим, очень мало...

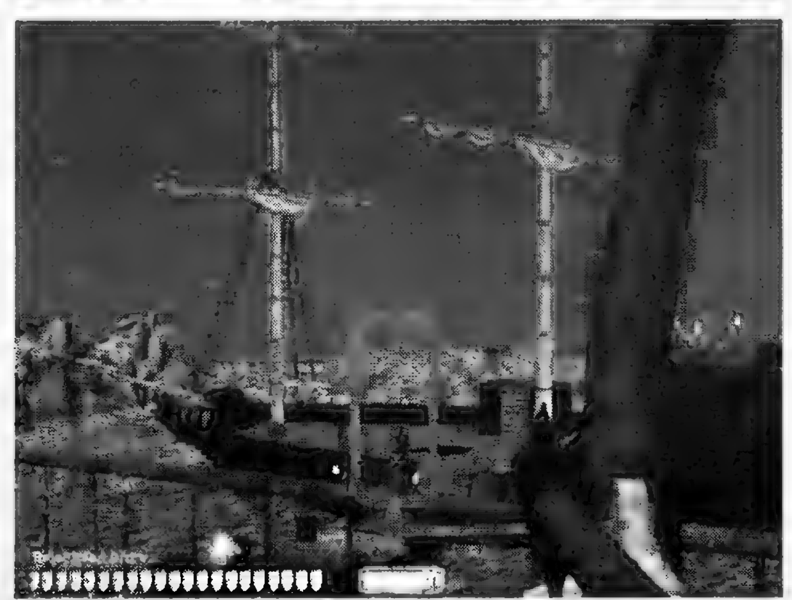
Итак, Гаррету вновь придется взяться за ремесло вора, тем более. его буквально к этому принуждают. С приходом века металла, само собой, изменилась общая политическая обстановка в этом мире. Так, церковь Хаммеритов, центральных героев прошлой игры, теперь в упадке. Если кто не знает, Хаммериты это религиозная организация, в которую преимущественно входят здоровенные бородатые мужики с молотками наперевес. Теперь на смену Хаммеритам пришла секта Механистов, многие ее члены были раньше Хаммеритами, но теперь поклоняются новому богу — Шестеренке. В имидже здесь мало изменений. Механисты сменили красно-белые одежды Хаммеритов на точно такие же, но сине-золотистые, а молотки заменили булавами, связанными из двух перекрещенных шестерен на длинной палке. Однако Механисты более либерально относятся к противоположному полу и в их рядах очень много лиц женского пола. Но не стоит расслабляться, так как эти дамочки не хуже мужиков могут погладить буловой по головке или стрельнуть из арбалета. Так вот, эти самые Механисты очень активно занялись научными изысканиями, и венцом их творений стали механические стражи, а также сторожевые пушки и Наблюдатели — аналог современным видеокамерам слежения. Выглядят все эти механические штучки подобающим образом, в соответствии с общей средневековой атмосферой, разукрашенные медью и увенчанные медными уродливыми масками. Как несложно догадаться, все вышеназванные механизмы в первую очередь предназначены для осложнения нашей воровской жизни. Механические стражи неуязвимы для нашего меча. И единственная возможность вывести их из строя — это запустить им в топку (я не упомянул, что они на паровом приводе) парочку водяных стрел, ну или на худой конец разломать их огненными стрелами или подложить мину. Наблюдатели и сторожевые пушки выносятся исключительно огненными стрелами.

Но продолжим о геополитике. В городе следят за порядком Городские Часовые, и они уж очень тесно сотрудничают с Механистами, что не удивительно, так как мы позднее узнаем, что городской Шериф является коррумпированной личностью. Далее в этом мире существует еще одна секта — Язычники или атеисты (The Pagan), назовем их просто паганистами. Паганисты являются полной противоположностью Механистов, они во всем полагаются на природу и презирают технологию. Кстати, лидером паганистов будет та самая растительная леди, которая так по-свински лишила нас глаза в прошлой игре. Теперь она на нашей стороне. А вернее, теперь мы будем на ее стороне, так как Механисты, как выяснится, замышляют осчастливить весь мир своим понятием рая. Они научились превращать мертвых в полумеханических слуг (Servants), но упрятали в каждого из них порцию какого-то газа, который, окажись выпущенным на волю, уничтожит все растительное. Жуть, правда? Но это лишь в самом конце, а пока Механисты с помощью своего марионеточного Шерифа активно истребляют паганистов и им сочувствующих. И не известно почему, но во главе списка претендентов на уничтожение оказался Гаррет, и тут уж хочешь, не хочешь, а придется вспомнить свое ремесло и разобраться во всем, а уж затем наказать виновных, чтобы другим неповадно было.

Естественно, общий научный прогресс отразился на нашем инвентарии в лучшую сторону. Теперь в игре появились переносимые источники света, которых так раньше не хватало. Люминесцентные палочки (Flare) хотя и светят не долго, но позволят нам посветить себе под ноги в особенно темных местах. Появление этих светильников стало прямым следствием новой графической фичи движка игры, а именно динамического освещения. Далее есть сверхоригинальное устройство, причиной появления которого, похоже, стало отсутствие у Гаррета одного глаза. Родной глаз Гаррет еще в прошлой игре заменил механическим, и теперь к нему есть апгрейд — Наблюдательная сфера. Эту сферу мы можем забросить куда подальше, а затем посмотреть, что оттуда видно. Теперь мы наконец-таки увидим Гаррета со стороны, ведь зеркал в игре нету. Есть еще и два новационных снадобья. Первое, снадобье Невидимости, как несложно догадаться, позволяет становиться невидимым на несколько секунд, таким образом, можно прошмыгнуть незамеченным в особенно людных местах или перед Наблюдателем, но все же мы остаемся осязаемы и являем собой источник шума, так что учтите это. Второе зелье позволяет нам без ущерба для здоровья прыгать с любой высоты, что, сами понимаете, иногда бывает очень удобно, а иногда и необходимо. Еще одна новинка появилась благодаря нашей дружбе с паганистами. Помните противных маленьких Жаб из прошлой игры, которые, завидев нас, стремительно к нам прыгали и, достигнув цели, взрывались? Так вот, теперь мы можем иметь при себе яйца этой твари. В смысле, большие, зеленые и со скорлупой. Используя подобное яичко, мы высвобождаем эту самую Жабу, но она теперь будет атаковать наших врагов, а не нас. Ну, вроде с новинками все, может, чего и забыл, но о главном рассказал. Все остальное осталось неизменным: стрелы острые, водяные, огненные, шумовые, газовые, со мхом и с веревкой. Мины обычные и газовые, ослепляющие бомбы, все как в старые добрые времена.

И сам по себе геймплей остался неизменным. Еще бы, кто бы стал что-нибудь кардинально менять в таком новационном геймплее?! Тут больше рискуешь потерять, чем приобрести. И мы, как и прежде, будем красться из тени в тень, избегать звонких металлических или кафельных поверхностей, подбираться сзади к охранникам для удара верной дубинкой и метать стрелы из засады. Ну и конечно же гасить, гасить и еще раз гасить эти ненавистные факелы. Ведь свет здесь — это наш враг. Кстати, теперь к факелам в игре добавились еще и газовые светильники, которые также можно гасить, но можно затем и зажигать, просто использовав их, а не тратя огненную стрелу. А еще электрические фонари, которые раньше вызывали лишь бессильную злобу, теперь можно выключать, естественно, если поблизости есть выключатель. Вообще всевозможных выключателей, рубильников, кнопок и рычажков в игре заметно прибавилось, что неудивительно, прогресс как никак.







Игра: Thief II The Metal Age.
Разработчик:
Looking Glass Studios.
Издатель: Eidos Interactive.
Жанр: Action/Adventure.
Системные требования:
P-II-266/64 Mb RAM
(пойдет и на 32, но будут громадные тормоза)
3D ускоритель/DirectX
comp. Sound card/
4xCD-ROM/~600 Mb HDD.

В целом, задания в игре (общим счетом 16) стали значительно разнообразней. Теперь более активно используются скриптовые сценки, это, как и раньше, замечательно озвученные переговоры и перебранки охранников, но еще и тайная встреча Хаммерита с кем-то в доках, и засада на паганиста, за которым мы следили. Например, уже в первой миссии, где надо будет помочь выбраться влюбленной парочке из поместья, нам придется собственноручно запустить большую скриптовую сцену, используя дудочку, позвать влюбленного открывать дверь в покои своей суженой (что странно, только он сможет ее открыть), делать это, естественно, нужно только после зачистки предполагаемого пути от охранников. В другой миссии мы должны успеть до полуночи добраться до двери в нужную комнату и подслушать беседу между Шерифом и Механистом. Каждая миссия имеет свои тонкости выполнения. Есть и миссия по слежке (в прошлой игре тоже была такая), но теперь необходимо будет проследить не столько за человеком, сколько за письмом, которое он будет нести. Подытожив, можно с уверенностью сказать, что игра гораздо интересней своей предшественницы.

В игре большое разнообразие действующих лиц (читай моделей). Их очень много. Несколько типов обычных частных охранников, механисты, хаммериты, паганисты, Слуги и обычные люди, причем все умножается на два, так как два пола, а еще механические твари и различная живность. Слава богу, что теперь гораздо меньше используются такие нелюбимые мной существа, как пауки, а еще практически нету зомби — сюжет не располагает. И в целом, движок игры подвергся глобальной переделке, а возможно и вообще был заменен. Игра стала гораздо красивей, а уровни, как мне показалось, — гораздо обширней. Все это позволяет действительно назвать игрой Thief 2, а не простым аддоном с новыми миссиями. А ведь еще я ничего практически не говорил об озвучке. Она и не нуждается в комментариях. Все на высшем уровне, ведь звук в игре не менее важен, чем свет, так как очень важно понять, откуда доносятся шаги охранника или есть ли за этой запертой дверью кто-либо.

Но вот музыки не ждите, ее как таковой в игре нету, вместо нее предусмотрены напряженные мелодии, переливы, наигрыши, которые очень чутко подчеркивают сложившуюся ситуацию и создают атмосферу.

В общем, все ценное и существенное из прошлой части разработчики бережно сохранили и постарались приумножить. Это им определенно удалось, и результат получился в высшей степени достойным. Но предупреждаю, играть стало сложнее, а туториал в игре отсутствует, так что перед применением советую ознакомиться с предыдущей частью, не пожалеете.

Игорь "GIVer" Галуза
E-mail: giver_zx@mail.ru

Matrix has you

"Мы хотим делать 3D игры...". Это не удивительно. Игры являются сегодня самым прекрасным союзом художника, музыканта и программиста. Что еще в мире может быть прекрасней, чем сам мир, даже тогда, когда он на экране монитора. Идеальные контуры у каждого дерева, красивые симметричные здания. Весь мир, как хорошо прибранная квартира. Это рай наяву. В конце концов, злые и голодные, мы хотим уйти в ту реальность, где все еще старые замки, где красивые фасады, где зеленый сад, где странные неземные ландшафты, где нет проблем!

Ужасы Матрицы

Итак, в статье пойдет речь о том листке, на котором скромно написано "Матричное исчисление" применительно к проблеме создания 3D-engine. Для тех, кто забыл, напомню: "Матрица размеров mxn — система mn элементов матрицы, расположенных в прямоугольной таблице из m строк и n столбцов. Когда m=n, матрицу называют квадратной порядка n". А теперь вспомните про единичную, диагональную, скалярную матрицу и матрицу-столбец. Также необходимо вспомнить про то, какие операции над ними проводят. Вспомнили? Нет? Не беда — по ходу разговора кое-что проясниться для Вас. Если же знаете, то общение пойдет еще проще.

Чтобы нам было интересно разбираться с этими злыми матрицами, возьмемся разбирать устройство 3D движка, а эта проблема многих из нас интересует много больше, чем Высшая Математика с ее огромным потенциалом. Ничего сложного в матрицах нет, но и одной статьей проблему создания 3D-engine тоже не раскрыть. Будем стараться...

Устройство Матрицы 4x4

Матрица 4x4 не что иное, как способ описания местоположения, поворота, масштаба 3D объекта (или его точки) в линейном пространстве. Обсудим элементарные возможности матриц:

1. Translation. Смещение

$$[x'\ y'\ z'\ 1] = [x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}1 & 0 & 0 & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 0\\ T_x & T_y & T_z & 1\end{bmatrix}$$

Подобная трансформация показывает, как объект должен переместиться из точки (x,y,z) в точку (x',y',z').

2. Rotation. Вращение

$$[x'\ y'\ z'\ 1] = [x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}1 & 0 & 0 & 0\\ 0 & \cos\theta & \sin\theta & 0\\ 0 & -\sin\theta & \cos\theta & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{bmatrix}$$

Подобная трансформация показывает на то, куда должна попасть точка (или объект) (x,y,z) после вращения в пространстве вокруг оси X. А попадет она в точку (x',y',z').

$$[x'\ y'\ z'\ 1] = [x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}\cos\theta & 0 & -\sin\theta & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ \sin\theta & 0 & \cos\theta & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{bmatrix}$$

Данная трансформация матрицы будет вращать точку (объект) вокруг оси Y.

$$[x'\ y'\ z'\ 1] = [x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}\cos\theta & \sin\theta & 0 & 0\\ -\sin\theta & \cos\theta & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{bmatrix}$$

Данная трансформация матрицы будет вращать точку вокруг оси Z.

3. Scaling. Масштабирование

$$[x'\ y'\ z'\ 1] = [x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}s_x & 0 & 0 & 0\\ 0 & s_y & 0 & 0\\ 0 & 0 & s_z & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{bmatrix}$$

Такая трансформация матрицы будет отвечать за масштаб объекта.

"Человек-Матрица"

Предположим, что мы смоделировали человека в 3D Studio MAX, у которого две руки, две ноги, голова и туловище. Наша модель будет состоять из 6 частей (meshes). Так вот для каждой части человека мы и должны иметь композитную матрицу, откуда будет видно местоположение, поворот и масштаб каждого из элементов человека. Переключаясь от одной матрицы к другой, мы прорисовываем наш объект по системе "одна матрица — одна деталь объекта". Это позволяет, не изменяя местоположения точек в базе данных модели, указывать размер ноги и ее текущее положение всего лишь одной матрицей (т.е. изменением в ней).

Иерархия на матрицах

Если мы захотим, чтобы человек изгибал коленку и нижняя его часть ноги не "отваливалась", то нам лишь стоит перемножить матрицу верхней части ноги и нижней в порядке "от родителя к ребенку". Именно это и называется иерархией.

Давайте подробно рассмотрим пример такой иерархии:

```
body_transformation // начинаем от туловища
upper_leg geometry // изображаем верхнюю часть ноги
knee transformation // трансформация на колено
lower_leg geometry // изображаем нижнюю часть ноги
footwrist transformation // опускаемся до "ботинка"
foot geometry // изображаем ботинок
```

А вот псевдокод для Direct3D:

```
IDirect3DDevice7::SetTransform(D3DTRANSFORMSTATE_WORLD,
body_transform)
IDirect3DDevice7::DrawPrimitive(upper_leg)
IDirect3DDevice7::MultiplyTransform(D3DTRANSFORMSTATE_WORLD,
knee_transform)
IDirect3DDevice7::DrawPrimitive(lower_leg)
IDirect3DDevice7::MultiplyTransform(D3DTRANSFORMSTATE_WORLD,
footwrist_transform)
IDirect3DDevice7::DrawPrimitive(foot)
```

Матрицы Сцены

Теперь обсудим то, с чего же начать работу и как создать сцену.

Технология не сильно сложна.

```
pd3dDevice->SetTransform(D3DTRANSFORMSTATE_WORLD, &IdentifyMatrix);
```

Мы установили матрицу мира. Лучше всего использовать для этой цели единичную матрицу, т.к. она будет удобней всего в использовании (хотя бы из-за того, что является частным случаем).

```
D3DMATRIX matView = IdentifyMatrix;
matView._43 = 10.0f;
pd3dDevice->SetTransform(D3DTRANSFORMSTATE_VIEW, &matView);
```

Мы указали местоположение (поворот и масштаб) матрицы камеры, которую отодвинули на 10 единиц по оси Z от центра координат. Мы указали, что камеру нужно отодвинуть, чтобы мы смогли наблюдать то, что происходит в центре (а в центре мы еще изобразим объект).

Как видите, 4-я строка и 3-ий столбец отвечают за сдвиг по Z (смотрите пункт 1.Translation. Смещение).

Теперь установим матрицу проекции (проекционная).

```
D3DMATRIX matProj = IdentifyMatrix;
matProj._11 = 2.0f;
matProj._22 = 2.0f;
matProj._34 = 1.0f;
matProj._43 = -1.0f;
matProj._44 = 0.0f;
pd3dDevice->SetTransform(D3DTRANSFORMSTATE_PROJECTION, &matProj);
```

Что такое проекционная матрица? Для того чтобы объяснить, посмотрим, как же происходит отображение мира на плоскость монитора.

Все, что находится между front clipping plane и back clipping plane — это место, где можно увидеть часть нашей сцены. Понятно, что показывать близкий к камере объект не стоит.

Теперь рассмотрим вид сверху. Величина D показывает тот пробел, который нам не суждено увидеть. Величина fov показывает угол обзора (наблюдения), который чаще всего в играх равен 60 или 90 градусам. Для Quake он равен 90, для Doom и Wolfenstein — 60. В таких играх, как Rollcage, он динамичен и пропорционален скорости движения "двухсторонней" машины. Очень важно знать, что от него зависит восприятие сцены. Для профессионального оператора умение управлять этим углом есть основная задача в активных сценах (в боевиках).

Viewing Frustum
Front Clipping Plane
Back Clipping Plane

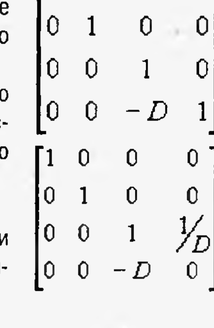
Y
D
fov/2
Z
Camera position
Z_{front}
Z_{back}

Теперь вернемся к задаче трансформации проекции. Расстояние D обуславливается расположением (по данным матриц) камеры в пространстве и ее ближним планом.

Когда объект нам кажется большим, то это означает, что расстояние до него не большое. Если же объект кажется маленьким, то это означает, что он удален от нас. Из этого делаем вывод, что расстояние обратно пропорционально проецируемому объекту. Элементарная проекционная матрица выглядит так:

$$\begin{bmatrix}1 & 0 & 0 & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 1/D\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{bmatrix}$$

Вспомните, что положение нашей камеры установлено такой матрицей:



$$\begin{bmatrix}1 & 0 & 0 & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 0\\ 0 & 0 & -D & 1\end{bmatrix}$$

Т.е. камера отодвинута по оси Z на (-D) расстояние. Если помните, у нас оно было равно 10.

Теперь перемножим эти матрицы и получим результирующую:

$$\begin{bmatrix}1 & 0 & 0 & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 1/D\\ 0 & 0 & -D & 0\end{bmatrix}$$

Результирующая матрица есть не что иное, как матрица трансформации проекции на плоский экран. Теперь рассмотрим матрицу, которая будет больше подходить к практической стороне дела, т.к. будет учитывать то, что изображать нам надо сцену не на квадратный монитор.

Т.е. нам нужно выдерживать пропорции при отображении сцены.

$$\begin{bmatrix}w & 0 & 0 & 0\\ 0 & h & 0 & 0\\ 0 & 0 & Q & 1\\ 0 & 0 & -QZ_n & 0\end{bmatrix}$$

Вот так выглядит конечная матрица перспективной проекции:

$$w = \cot\left(\frac{fov_w}{2}\right)$$

$$h = \cot\left(\frac{fov_h}{2}\right)$$

$$Q = \frac{Z_f}{Z_f - Z_n}$$

Zn указывает на расстояние до ближайшего плана (near clipping plane). w,h, Q — задают пропорции. Вычисляются величины w,h,Q следующим образом;

Здесь и задаем значения обзора fov для горизонтали и вертикали.

Собственно говоря, теперь будет достаточно просто разобраться и в псевдокоде установки проекционной матрицы.

```
D3DMATRIX ProjectionMatrix(const float near_plane,
// distance to near clipping plane
const float far_plane,
// distance to far clipping plane
const float fov_horiz,
// horizontal field of view angle, in radians
const float fov_vert)
// vertical field of view angle, in radians
{
float h, w, Q;

w = (float)cot(fov_horiz*0.5);
h = (float)cot(fov_vert*0.5);
Q = far_plane/(far_plane — near_plane);

D3DMATRIX ret = ZeroMatrix();
ret(0, 0) = w;
ret(1, 1) = h;
ret(2, 2) = Q;
ret(3, 2) = -Q*near_plane;
ret(2, 3) = 1;
return ret;
}
```

Как видите, 3 матрицы мы успешно установили.

Игровой цикл с матрицами

Матрицу камеры (View Matrix) необходимо устанавливать в каждом новом кадре только в том случае, если мы изменили положение камеры (этот случай очень частый).

Матрица мира будет задаваться матрицей объекта, т.е. его частью. Рассмотрим технологию обработки кадра сцены:

1. Опрашиваем приходящие от пользователя указания об изменениях в матрице камеры (источника).
2. Устанавливаем матрицу источника.
3. Устанавливаем матрицу мира применительно к объекту, который мы собираемся изображать.
4. Изображаем часть сцены, которая использует данные этой матрицы. Зацикливаемся между 3-им и 4-ым пунктом, пока не закончим работу над сценой.
5. После успешного изображения возвращаемся в 1-ый пункт и повторяем все заново.

"Мы такие, какими мы себе кажемся"

Матрицы являются первоклассным инструментом для достижения целей, которые поставлены в начале статьи.

Чтобы эта статья действительно оказалась руководством к действию, то Вам нужно взять документацию к MS DirectX 7.0 SDK и познакомиться поближе с тем, как там работают механизмы отображения примитивов и инициализации сцены. Уж очень хотелось рассказать о том, что многие называют ужасом. Матрицы, матрицы, матрицы... Надеюсь, что что-то прояснил в этом вопросе для Вас.

Продолжение следует...

www.developers.f2s.com
Павел Горбунов, paul@developers.f2s.com

GAG +. Гарри в отпуске (прохождение)

Итак, в первую очередь хочу несколько подправить своего коллегу, разместившего в прошлом номере ВР свой солюшен к первой части GAG'а.

Чтобы увидеть портал в иной мир, вам обязательно нужно посмотреть телевизор в своей комнате, причем два раза (ну, чтобы услышать новости про ZAR).

Ну, а теперь продолжение!

Сразу предупреждаю, нахождение в квартире Гарри очень похоже на оное в первой части, однако... не ищите различия, просто проходите так, как я советую (если до сих пор "зашились"...).

Сюжет у ГЭГ'а "с плюсом" есть, однако он на редкость прост: вам надо лишь разглядеть все то, что в первой части было "вырезано цензурой". Ведь, как вы помните, нехороший пингвин погиб под колесами вашего автомобиля, так что про всякие запреты можете просто забыть, и да здравствует... "то, что было вырезано цензурой".

Итак, опять вы в квартире Гарри. Только теперь вам отсюда не выбраться. Жизнь устроена так, что за все надо платить, в том числе и за сексуальную революцию, которую нам предлагает "ГЭГ-без-пингвина".

Здесь вы найдете много интересного, хотя, во многих случаях, и бесполезного барахла (ну то есть можно проходить только так, как..., а можно и с кое-какими фишками).

Вы проснулись — любой бы проснулся, если бы ТАК звонил телефон. Теперь вам нужно подойти к журнальному столику и взять из бумажника денежку ("кликните" по фотографии Гарри — это не обязательно, но прикольно, после чего советую "кликать" по всему, чему только можно, все равно будет прикольно, а зачастую и результативно).

Подойдите к телефону и воспользуйтесь дензнаком, взятым из бумажника. Вас соединят с дедушкой Ляо, весьма противным "старым абрикосом" и большим поклонником всевозможной эротической продукции. Ляо пришлет вам факс со списком "ну очень полезных (по его мнению) вещиц", из которого вы выберете вещь в обмен на видеофильм со своими любимыми персонажами (угадайте — с кем). О том, где раздобыть кассеты и как снять фильм, смотрите ниже.

Теперь же ваша задача — внимательнейшим образом осмотреть "апартаменты" Гарри, для чего нужно активно поворачиваться в разные стороны — квартирка-то у спецагента однокомнатная...

Что вам может понадобиться на первых порах? Около телевизора возьмите чистые видеокассеты, заодно захватите эспандер (нечего ему валяться просто так, а вам он в свое время очень пригодится!), не забудьте шнур для видео — без него вы вообще далеко не уйдете!

Вставьте кассету в видеомагнитофон. Теперь нужно куда-нибудь пристроить шнур, для чего необходимо повернуться к видеомагнитофону задом, а к окну, соответственно, передом. У окна — подзорная труба, предназначенная специально для подглядывания в соседские окна. Вы можете просто поглазеть на девиц, а можете еще и записать их на видео. Осмотрев трубу, вы обнаружите на ней хитрое устройство с дырочками — вот туда-то шнур и втыкается...

Если вы посмотрите в подзорную трубу, то ничего, кроме жалюзи на окнах девушек, вы не увидите, а на жалюзи, как известно, глядеть неинтересно, но... у вас на окне такие же жалюзи... А вот если залезть куда-нибудь повыше, то жалюзи будут мешать меньше.

Запишите одну кассету "через жалюзи". Чтобы сделать качественный фильм, нужно "кликнуть" на трубе и, применив продвинутый метод "научного тыка", найти в домах напротив вашего квартиры (их всего три), где живут красотки. После окончания записи не забудьте вынуть кассету из видеомагнитофона.

А теперь нужно забраться повыше, например, на этажерку. К сожалению, у Гарри лестницы нет, так что придется воспользоваться подручными средствами. Вот здесь и пригодится найденный вами эспандер. Этот "агрегат для физических упражнений" похож на резинку в виде набора пружин — он растягивается и сжимается. Вам нужно лишь повесить эспандер (одной из ручек) на крюк, вбитый в потолок, два раза (не быстро, а последовательно) щелкнуть "мышью" на другой ручке... и... вот вы уже на самом верху этажерки. Захватите лежащий на полке журнальчик Flyboy. А теперь самое время посмотреть на девушек во всех видах (каких? Не скажу, тут проблема с цензурой, но уже редакторской). Просто запишите на видеомагнитофон все, что только можно...

Теперь вы можете отослать дедушке Ляо отснятые кассеты и получить взамен "очень полезные вещички".

Подойдите к зеркалу, нажмите клавишу "мышки" — и вы получаете небольшую порцию юмора. Хотите все-таки посмотреть найденный в пыльном углу журнал (только не говорите, что вы еще не пытались его открыть — я вам не верю!)?

Как вы уже успели убедиться, обычным путем журнал не открывается. Чтобы рассмотреть все его страницы, нужна не совсем прямолинейная, а точнее, совсем не прямолинейная стратегия... Щелкните "мышкой" над книгами и журналами, лежащими на столике под зеркалом. После этого "включите" журнал и поместите его в тот кусочек зеркала, который вы видите. Теперь можно разглядывать журнальчик в свое удовольствие.

Кстати, на всякий случай возьмите портрет Гарри (на последней странице журнала — кто знает, а вдруг он вам понадобится).

Первоочередные дела закончены. Теперь можно посетить санузел, или проще говоря, — туалет. Чтобы не ошибиться дверью, подсказка: на двери — огромнейшая фотография какой-то девицы;).

Слева от вас — малюсенький грузовой лифт, в который вы и кладете одну из записанных вами кассет. Кассета уезжает вниз, в прачечную Ляо. Обратно лифт вернется с картриджем для GagBoy (для справки: GagBoy — широко популярная в узких кругах эротическая игра. Вы пока не знаете, где спрятана игра, но немного терпения — и вы получите массу удовольствия).

Помните, что дедуля Ляо не будет смотреть дважды одну и ту же запись, поэтому не перепутайте кассеты!

Отправив еще одну кассету, вы получите одну из частей дамского туалета — лифчик или трусики. Чтобы получить оставшийся предмет, вам придется пожертвовать интереснейшим журнальчиком. Но нет худа без добра: вы стали счастливым обладателем комплекта нижнего белья и картриджа для GagBoy'а.

Что дальше? Повернитесь лицом к выходу из туалета. Слева от вас находится раковина, в которой какие-то бумажки с иероглифами и вожделенный GagBoy. Теперь пришло время поиграть во всякого рода мини-игры. Одна из них, как вы уже догадались, GagBoy, и для достижения Великой Цели вам она просто необходима. А вот вторая игра — охота на мух при помощи вилки — просто прикол. Мух вы поотлавливаете потом, если, конечно, захотите (это желание осуществляется за обеденным столом, который стоит в комнате)...

Чтобы сыграть в GagBoy, нужно для начала включить игру, потом пересмотреть имеющийся у вас инвентарь и изъять оттуда картридж, затем вставить его в GagBoy и начать игру. Чтобы выиграть суперприз, необходимо набрать 66 очков.

Предположим, вы выиграли. Теперь подойдите к телефону и поместите на него бумажку, на которой Гарри записал пароль и номер, позвонив по которому, вы получите приз — суперкомпьютер. Здесь вас интересует только один пункт — XXX Pics. Когда-то там был скелет, а теперь — вполне миленькая девушка.

Завершающий просмотр картинок проходит на кровати спецагента. Нажав на изображении кровати, вы вызываете табличку с тремя надписями, и соответственно, с тремя видами снов. Теперь вы находите гвоздь и вешаете на него один из предметов туалета, например, трусики, а потом выбираете режим Wet Dream и видите... (ну, в общем, сами увидите...;) Повторите то же с другим предметом — и перед вами еще одна воплощенная мечта эротомана.

Ну, в общем, вот и все...

Чего еще надо?

Только диск из CD-ROM'а вытащить...;)



SilentMan
Silent_Man@mail.ru

Диск для обзора предоставлен Интернет-магазином WWW.MINSKSHOP.COM (WWW.ROKS.COM/SHOP)

Комментарии к статье Павла Горбунова "Разработка игр для горя и радости. Теория и практика создания реал-тайм стратегий" ("ВР" №5-6, июнь, 2000)

Павел Горбунов (в дальнейшем ПГ): "Чего не ожидал, так это достаточно грамотного и прекрасного дополнения к моей статье. Мне было полезно и интересно почитать. Прошло уже немало времени с тех пор, как я написал эту статью, и я бы сам не против дополнить кое-что в ней не меньше, чем этого хочет Юрий. И если Юрий согласится, то наряду с его комментариями я "нарисую" и свои. А если он хотел дать оценку объективней, то согласиться должен".

Итак, Павел Горбунов и Юрий Заяц предлагают читателю 2 точки зрения, которые где-то различны, а где-то совпадают. Проблема создания игр не решается одним человеком, поэтому у нас должно все получиться достаточно цивилизованно.

На каком языке пишут игры под MS Windows сейчас?

"...Microsoft Visual C/C++. На других языках пишут редко..."

Ю.З. Конечно же, MS Visual C/C+ являет собой мощнейшее средство для разработки компьютерных игр под Windows. Однако не надо сбрасывать со счетов и такой язык программирования, как Delphi. Для многих программистов, переходящих из DOS-а в Windows, именно Delphi становится родной стихией. Причин тому много: удобный синтаксис, гибкость, читаемость кода, а также нежелание изучать Си взамен изученного в школе Pascal-я:). Подтверждение этому — не уменьшающийся трафик в Fido-конференции RU.DELPHI, в противовес конференциям по С++.

Возможно, сейчас вы скажете, что это тяжелый случай, но я знаю человека, который пишет стратегию на VB. Попробуйте, может, и Вам понравится.

ПГ> Юрий, видно, как и я, тоже шишек набил на этом.:-)

Действительно, с проблемой нежелания изучать Си и/или Си++ я знаком, но в жизни мне не приходилось встречать людей, которые хорошо овладели Си (Си++) и желали бы вернуться к Паскалю (ObjectedPascal). Причиной же неуменьшающегося трафика, на мой взгляд, в Fido-конференции RU.DELPHI является то, что программисты, владеющие Delphi, слабо задействованы в коммерции, имеют больше времени для переписки. Очень удивительно то, что конференции по С++ все еще существуют. Паскаль много легче изучать, чем Си, а переучиваться с Паскаля на Си сложней, чем изучать Си с чистого листа. Споры на эту тему меня утомили, а поэтому сойдемся на том, что два языка имеют права на существование.

ЮЗ> Глубоко убежден, что споры на тему "Что круче: Паскаль или Си" бессмысленны. Моя же цель: предложить как можно больше альтернатив для написания компьютерной игры. Свободу выбора никто не отменял.

Ю.З. Я настоятельно рекомендую Вам в своих играх использовать технологию DirectX.

Соответствующие библиотеки созданы практически для всех языков и, конечно же, для MSVC++ и Delphi. При этом обратите большое внимание на игровой интерфейс, ведь он будет отличаться от привычного для пользователя интерфейса "Форточек".

ПГ> Согласен! API DirectX просто необходимо использовать! Честно говоря, я был шокирован тем, что кто-то пытается через Delphi работать с MS DirectX. Есть только одна проблема. Примеры, насколько я знаю, которые идут под DirectX 7.0, написаны на 3-х языках: на Си, на Си++ и на VB. Я считаю, что попытка работать через Delphi с MS DirectX — не что иное, как желание найти приключений. Это было мое мнение...

ЮЗ> Необходимые библиотеки для Delphi появлялись буквально через несколько месяцев после выхода новой версии DirectX. И это не считая кустарных библиотек, реализующих только часть функций API. Ну а насчет желания найти приключений... Работа с DirectX ничем не отличается от работы в Си, если не принимать во внимание специфику языка.

Какие графические ресурсы использовать для создания игры?

"Использовать лучше TGA файлы, потому что они весьма просты в использовании и их поддерживает 3D Studio MAX и Photoshop".

Ю.З. Это все, конечно, так, но не забывайте, что для этого Вам придется писать собственный загрузчик спрайтов взамен стандартного загрузчика BMP. Скорость загрузки самих ресурсов не будет слишком низкой даже в случае использования BMP, но в данном случае решающий фактор — свободное место на винчестере пользователя. Альтернативный способ — использование распаковщиков, например unrar.dll, который вместе с фрагментом кода поставляется в комплекте с архиватором RAR. Т.е. в процессе создания игры Вы пакуете данные в архив (можно с паролем, чтобы никто не добрался), а затем распаковываете их перед началом или в процессе игры. Только следите, чтобы архив не был типа Solid, иначе не дождетесь конца распаковки.

ПГ> Что TGA пользоваться не обязательно, так это точно. Хотя, я не стал бы браться за BMP формат, т.к. вопрос не только в объеме, но и в формате данных. TGA может быть 16-битным, 24-битным и 32-битным (Alpha channel), что много удачней, чем то, что умеет BMP формат. Кроме того, в MS DirectX 7.0 в компоненте D3DX реализован "загрузчик" TGA:

"TGA is supported for the following cases: 16-, 24-, and 32-bpp direct color and 8-bpp palettized. Also, 8- and 16-bpp gray scale is supported. RLE versions of the preceding TGA formats are also supported. Note that colorkeying and premultiplied alpha are not currently supported for TGA files."

Единственная проблема, которая осталась нерешенной для TGA, — это проблема с альфа-каналом и цветовым ключом.

"Многие акселераторы не поддерживают акселерацию 24-битной графики, и поэтому важно сделать еще и реал-тайм конвертор 24-битной графики в 16-битную и 32-битную".

Ю.З. Я бы посоветовал заранее определиться с этим параметром. Чаще всего, особенно если Вы не используете хитрые градиентные заливки, 16-битный цвет — лучший выбор. Если же его не хватает, используйте 32-битный — все равно DX не позволяет включить разрешение с 24-битной графикой.

ПГ> DirectX не позволяет включить разрешение с 24-битной графикой? Это только на S3 карточках такое может быть. На самом деле, Voodoo Banshee, ATI Rage дают возможность работать в этих режимах. К примеру, HAL драйвер Rendition поддерживает 24-битные режимы без вопросов. Кстати, 24-битной графики достаточно будет, так как ее легко конвертировать до 32-битной и до 16-битной (механизм конвертации Юрий описал ниже). Даже BillBoarding можно делать с 24-битной графикой (примером может служить мой релиз j12 или выше на www.developers.f2s.com). Просто берем мой любимый черный цвет для прозрачности и выделяем его:

D3DDevice->SetRenderState(D3DRENDERSTATE_ALPHAREF, 0x00000000);
D3DDevice->SetRenderState(D3DRENDERSTATE_ALPHAFUNC, D3DCMP_GREATER);
D3DDevice->SetRenderState(D3DRENDERSTATE_ALPHATESTENABLE, TRUE);

ЮЗ> К сожалению, данные видеокарточки — большая редкость в наших краях. Специально были проведены исследования, но ни на одной из использованных видеокарт режим 24 бита не включился: Permedia 2 V, i810 (соответственно, и на i740 он не включится), S3, TNT2 M64 (спасибо за тестирование Михаилу Баранову). Других видеокарт под рукой не оказалось. Вам не кажется странным следить за тем, чтобы игра пошла на компьютере (читай сервере) с NT и 3-м сервиспаком и не запустилась на рабочей станции с аппаратными возможностями ниже среднего?

"Кстати, у спрайтов должен быть какой-то цвет "невидимым". Я выбираю черный (Red=0, Green=0, Blue=0)".

Ю.З. В данном случае выбирается тот цвет, который больше не будет использоваться в игре. В основном используют т.н. Fuchsia — красно-фиолетовый (лиловый) цвет (RGB(255,0,255)). Однако Вы вольны использовать тот, который Вам нравится. Функция перевода из RGB в формат, используемый DX в реализации прозрачности, довольно проста:

```
function
MAKE16(r,g,b:byte):word;
Begin
MAKE16:=(((r shr 3) shl 11) or
((g shr 2) shl 5) or (b shr
3));
End;

/// Код процедуры
//////////////
...
Value:=MAKE16(ValueR,ValueG,Val
ueB);
ColorKey.dwColorSpaceLowValue:=
Value;
ColorKey.dwColorSpaceHighValue:
=Value;
...
```

В Си достаточно определить макрос типа этого:

```
#define MAKE16(r,g,b)
((((r)>>3)<<11) | (((g)>>2)<<5)
| ((b)>>3))
```

ПГ> Хорошо дополнено, однако. Первый раз в жизни увидел DirectX в союзе с Delphi.:-)

Каким ПО пользоваться для создания графических ресурсов?

"Здесь совсем просто".

Ю.З. Да, особенно в том случае, если Вы пишете стратегию в текстовом режиме.

Не надейтесь на то, что Вы легко и быстро нарисуете всю графику. Постоянно придется вносить исправления и корректировать уже нарисованное. Графика в современных (подчеркиваю) играх — важнейший элемент, необходимый для связи игрока с виртуальным миром, поэтому "халтура не пройдет".

3D Studio MAX

Пакет для 3d-моделирования, в руках профессионала обладающий огромными возможностями. Очень легок для осваивания. На самой большой свалке 3d-моделей (www.3dcafe.com) можно найти необходимые Вам модели для игры. Элегантный и интуитивный интерфейс. Если Ваш компьютер не обладает слишком большими возможностями (P166 и ниже), то используйте версию 1.2, в противном случае устанавливайте сразу 3.1.

Lightwave

Выбор дяди Кармака. К сожалению, к LW трудно привыкнуть после 3DS MAX, его моделлинг отличается от моделирования в максе. Отрицательная сторона — отсутствие NURBS-моделирования. Рекомендуемая версия — 6.0.

Poser

Среди профессионалов (да и не только) использование Позера (равно как и других аналогичных моделлеров) считается ламерством. Модели, созданные в нем, легко узнаются и, чаще всего, оплевываются. Единственное использование Позера — массовки. Версия — 4 (полная — на двух CD).

Остальные моделлеры, такие как Maya, SoftImage, Rhino, использовать по вкусу.

Adobe Photoshop

Профессиональный пакет для обработки графики. К сожалению, только для обработки — рисовать в нем довольно сложно, используйте лучше Corel Photo-Paint. Если Вы не можете разобраться в этом нагромождении менюшек, инструментов и слоев — используйте более простую (но не менее удобную) версию 3.0, иначе не раздумывая устанавливайте 5.5.

Corel Photo-Paint

Незаменимое средство при рисовании "с нуля". Большой выбор инструментов, кистей. Поддержка плугинов от Photoshop. Версии от 7 и выше (без особых различий). Последняя — 9.

MS Paint.

НАШ ВЫБОР. Без комментариев.

ПГ> Халтура не пройдет. "Здесь совсем просто" — это было лишь сравнение проблем программиста и художника. Никто и не говорит, что хороший артворк является простейшей задачей. Использование Позера в коммерческих проектах — это есть глупость, и с этим я не могу не согласиться, но ведь не каждый читатель умеет изображать рыцарей в шикарных доспехах. Позер хорош тем, что он даст возможность сделать draft priview графике и оценить правильность движения по проекту. Я рад, что Юрий дополнил список ПО новыми названиями и хотел бы сделать свой вклад: Animatek World Builder — это МОЙ ВЫБОР:-).

Какие проекции использовать?

"...как вид сверху. [...] ...геймер, увидев такое, посмеется и вернется к Age of Empires 2".

Ю.З. Позволю себе не согласиться с этим утверждением. Вспомним хотя бы Total Annihilation. Трехмерные юниты и не менее трехмерная, хотя и заранее просчитанная, земля. Камера строго фиксирована над головами воинов.

Интересное сочетание классического WarCraft'а и изометрии можно наблюдать в игре Lords of the Realm 2 (Властители Земель 2) — изометрическая карта при управлении страной (пошагово) и вид сверху, а ля WarCraft, во время реал-тайм битв.

Также можно использовать вид вроде C&C (к примеру, Red Alert), когда камера находится к юнитам под небольшим (10-30) градусом.

ПГ> О вкусах не спорят. Дело в том, насколько хорошо продуман артворк, а не проекция. С этим нельзя не согласиться. Мне, если честно, Warcraft2 больше по душе, нежели "мелочь" из AOE2.

Как делать графические ресурсы для изометрии?

"Не забывайте, что когда делаете Render — размеры не должны быть 640x480, 320x240, 800x600, они должны всегда находиться в пропорции один к одному (т.е. 400 на 400, 200 на 200 и так далее)."

Ю.З. Это не так. Viewport 3D Studio Max просто-напросто обрежет визуализируемую сцену. Вы же вольны выбирать любое необходимое Вам разрешение сцены.

При создании тайлов (бесшовные кусочки земли, воды и т.д.) сделайте обыкновенную черно-белую маску, которую наложите на viewport.

Для создания текстур Вы можете воспользоваться программой Corel Texture.

ПГ> Исправление полезно было услышать, но здесь не учтено то, что любое изменение Bicubic методом размера спрайта в APS приведет к его "расклеиванию по швам". Вот именно, для того чтобы сохранить всю прелесть текстуры, нужно сохранять пропорции. Кроме того, маска не снимает вопросов стыковки текстур.

ЮЗ> К счастью, при визуализации сцены заново мы получим лучший результат из-за отсутствия антиалиасинга, чем при простом изменении размеров. Маска же нужна только для того, чтобы облегчить ручную работу по обрезке тайлов.

Чем хорош MS DirectX? (и все прилежащие к нему вопросы)

Риторический вопрос. Тот самый Кармак не пытается лезть в Direct3D, справедливо полагая, что OpenGL для его целей — более удобный инструментарий. Вам же Direct3D может понадобиться в случае написания TA-подобной стратегии. В остальных случаях можно обойтись и DirectDraw.

DirectDraw — как всегда используем для графики.

DirectSound — возможно использование альтернативных вариантов, например библиотек для проигрывания трекерной музыки. Совместное их использование часто бывает невозможным, либо возможным только при использовании звуковых карт с аппаратным микшированием звука (карты типа Yamaha 724, Aureal Vortex 8810).

DirectInput — в стратегиях наибольшее использование получила мышь, отдельные же нажатия на клавиши можно обрабатывать и стандартными средствами Windows.

DirectPlay по вкусу, все перемешать.

ПГ> Хорошо прошелся по костям Кармака. Я стою на близкой позиции, но не стоит думать, что OpenGl незаменимый. Юрий не даст соврать, что после серьезного занятия DirectX на OpenGl уже смотреть не хочется. Direct3D IM стоит заниматься!

ЮЗ> Опять же сошлюсь на Кармака. Он говорил о том, что на одну его OGL-ную строчку на D3D их пишется три. Да и я, взвесив все За и Против, начал изучение с OpenGl.

Как быть с сетевой игрой?

"Стратегия без возможности сетевой игры — это не стратегия, а какая-то Role Playing Game".

Ю.З. Какая прелесть! Можно я эту фразу буду использовать в нужных ситуациях? Копирайты сохраню, обещаю. "3D-шутер без возможности сетевой игры — это не шутер, а какой-то Puzzle".

"...а англоязычные люди по сути своей не самый умный народ, потому что их язык примитивен".

Я тоже люблю эту страну. Павел, я с тобой!

ПГ> Шутник. Интересно, что мы будем делать с тобой в этой стране с нашими играми?

Ничего смешного нет в тех словах, т.к. на моей памяти встречались стратегии, где отсутствовал сетевой вариант. Ты думаешь, мне было не смешно?

ЮЗ> Действительно, сложившаяся тенденция заставляет программистов писать shareware только на английском языке и ориентированное только на Запад.

Что такое "Система идентификации"?

"Этот слой называется традиционно BG-layer. [...] Следующий слой отвечает за ресурсы."

Ю.З. На самом деле в большинстве случаев эти два слоя можно объединить.

Способ 1. Для ресурсов отводится некоторое количество идентификаторов. Деревья жестко прикреплены к фону (под ними только песок, они не могут расти в воде).

Способ 2. Background представляет собой голую степь и воду. Шахты и деревья — такие же объекты, как юниты и здания. Их свойства соответствующие.

ПГ> Объединять можно много чего. Шахте, к примеру, не обязательно иметь параметр скорость, т.к. она никуда не торопится. Хотя, если переводить разговор на тему системы идентификации, то резон в объединении есть.

Ю.З. Надеюсь, я хоть немного объяснил некоторые неточности, встречающиеся в статье.

ПГ> Кое-что объяснил. Я серьезно...

ЮЗ> Надеюсь, что это правда. Жду комментариев на e-mail.

Юрий Заяц AKA Reggie,
2:451/12@fidonet
y_zaiats@chat.ru y_zaiats@mail.ru

Братья Пилоты 2. Дело о серийном Маньяке (прохождение)

Вот и пришло это время, когда мы снова переносимся в город Бердичев, где в домике Папы Карло (он там да-а-авно жил) поселились наши герои. С утра до вечера, дуясь в шашки с шахматами (это когда один в шахматы играет, а другой — в шашки), они ожидали хоть какого-нибудь дельца. На часах стоял, точнее лежал, а еще точнее — крепко спал, знакомый нам уже кот Мышьяк. Причем спал настолько крепко, что ему не мешали даже мыши, выбравшие живот кота в качестве батута. Этим и воспользовался повар-экспериментатор Сумо. Он похитил Мышьяка для своих грязных планов. А в планах у него было приготовить нечто суперэкзотическое, для чего Мышьяк показался ему более чем подходящим продуктом. Так что теперь ваша задача — спасти бедного кота, пока он не стал первым, вторым или, не дай Бог, третьим блюдом.



1. Единственным свидетелем похищения оказалась рыжая мышь, но, увидев наших героев, она быстренько умотала в ближайший кафетерий. За стойкой — Сумо, но без доказательств нам его не задержать. Для этого ловим единственного свидетеля.

Шефом отцепим Дуршлаг, висящий над столом на вытяжной трубе. Кроме Дуршлага, нам понадобятся Сыр, Журнал и немытый Тесак с красной ручкой. Забираем также и его.

Теперь Шеф берет кусок сыра и кладет его на стол. Ножом отрезаем от Сыра кусочек и кладем слева от большого куска. Справа от большого куска Сыра кладем Журнал. Несколько правее, на расстоянии, ставим ловушку из Дуршлага. Теперь Коллега должен два раза перевернуть странички Журнала, пока не появится мышка с сердечком. Шеф стучит по звонку возле Сумо и... Мышь наша! Забираем и переходим на следующий уровень.

2. Прежде чем поймать преступника, его надо опознать. Опознавать у нас будет свидетель, он же мышь. Сажаем ее на проектор. Дергаем за зеленый шнур возле окна и опускаем экран.

Теперь Шеф должен включить Слайдпроектор.

Перед вами стоит задача составить фоторобот злодея, совместив три элемента: голову, туловище и ноги. Все настолько перепутано, что нужен специальный подход. Проще говоря, придется решать небольшую головоломку. Сначала, правда, советую попробовать догадаться самим. Но уж если совсем "зашились", так и быть, читайте дальше.

Итак, вы должны будете собрать фотографию Сумо. Синий кот с ножом и вилкой в лапах, его трудно спутать с кем-то другим.

Братья работают с проектором вместе (вот в этом и заключается сложность), поэтому картинки передвигаются попарно.

Попробуем сначала разобраться с "головой" и "туловищем". Листаем вправо "голову" до тех пор, пока не дойдем до, собственно, головы Сумо. Дальше листаем "туловище",



пока не дойдем до туловища опять же Сумо с вилкой и ножом. Далее, чтобы подобрать нужные ноги, листаем влево "ноги", затем также влево "туловище", затем вправо — "голову". Повторяйте эту последовательность, пока Свидетель не узнает злодея. Теперь у нас есть фотография Сумо.

3. Теперь нужно узнать, куда же именно убежал Сумо. Это наверняка знает Сторож, но вот беда — у него с похмелья с голосом проблемы. Сказать ни слова не может, пивка бы ему. Ну что же, идем в пивную!

4. Лазить по бочкам и мусоркам Коллеге не привыкать. Так что и теперь ему здорово пригодится этот навык. Из бочки мы добываем золотую Монету. Шеф поднимает монету и кладет на Кассу. Всего мы можем купить четыре литра, но вот беда — тара только на 3 и на 5 оных единиц объема. Что делать? Меньше взять нельзя, а больше не дают. Попробуйте решить и эту математическую задачку.

Что, опять лень?

Ладно, подсказываю. Берем трехлитровую Бутылку и наливаем в нее пива из Крана агрегата. Выливаем содержимое бутылки в пятилитровую канистру, стоящую тут же рядом, и наполняем Бутылку снова. Опять выливаем пиво в Канистру. В Бутыли остался один литр пива. Берем канистру и переливаем ее содержимое в Агрегат. Теперь снова берем Бутылку и переливаем литр пива из нее в канистру. Еще раз наполняем бутылку и доливаем канистру как раз до четырех литров пива. Берем канистру и идем к сторожу. Глотнув пивка, Сторож "раскалывается". Оказывается, Сумо решил срочно "смотать удочки", и искать его нужно на Вокзале.

5. Шеф должен передвинуть бочку справа от Телефона. Теперь под окошком Кассы выламываем Доску и кладем ее на Бочку. Звоним по телефону охраннику, а пока он отвлекся, Коллега быстренько прошмыгивает через Турникет. Теперь, как только грузчик с Ящиком подбегает к Кассе, тормознем Турникет. Ящик отлетает назад, и теперь Шеф без проблем может в него забраться. Так и он попадает на платформу. Однако Сумо и здесь от вас улизнул. Что ж, придется поработать руками. Дрезина сама не ездит.

6. Весь фокус в том, что работать должен только Коллега, а Шеф — внимательно следить за вагоном, и как только Сумо замахнется, чтобы швырнуть в вас Зонтик, быстро его хватайте (просто кликайте на Зонтике, пока Сумо его не бросил). Теперь и Шефу предстоит покачать мышцы. Приблизившись к вагону, Шеф быстро выхватывает Зонтик и цепляется за поручни. Вот и все! Поехали!

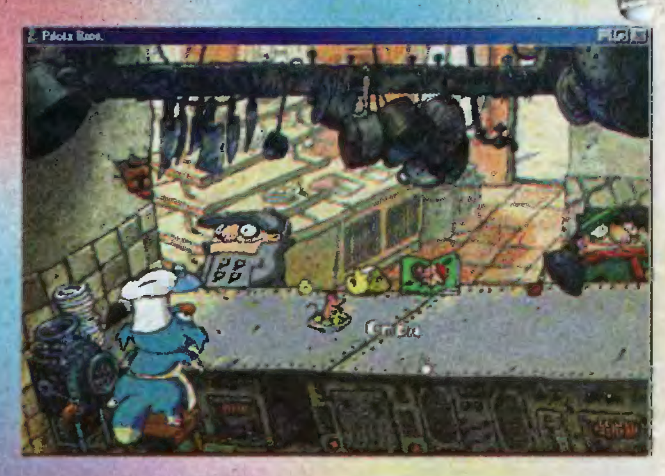
7. Обидно, да? Пройти это недоразумение вам так или иначе придется самим, личными, так сказать, усилиями. Коровы ныряют, а вы прыгаете. Как вам прыгать — это только ваша забота. Единственная поблажка, которая вам дается, это то, что прыгать вы можете не только вправо или влево, можно и по диагонали. И все... Потейте, тренируйте пальчики и реакцию. И то, и другое должно быть в идеальной форме, если вы, конечно, хотите пройти этот уровень.

8. Уфф! Вспотели? Ладно, отдохните. Дальше чуть проще, особенно если внимательно читать все нижеnапечатанное.

Башню видите? Красную. Там еще кирка рядом лежит. Вот ее и подбирайте.

Теперь Коллегой колотите этой самой Киркой в Стену, пока не вспотеете окончательно. Труд праведный не пройдет даром, от Стены отвалится камень, известный в народе как "булыжник". Пускай Коллега закинет этот булыжник в Штаны на Веревках. Теперь еще раз побудьте в роли камнедробителя и добудьте еще один булыжник. Теперь Шеф должен закинуть его в те же Штаны.

После всех вышеописанных процедур нашим героям под ноги упадет вполне прочная веревка, по которой Шеф залезет на крышу башни, а потом втянет Коллегу туда же



(просто привяжитесь Коллегой к веревке и Шефом потяните за нее).

Ну а теперь совсем просто. Оставшиеся пару веревок помогут вам поиграть в Тарзана и застать Сумо (вы еще не забыли, кто это такой?).

Очень душе... а точнее, стено...раздирающее зрелище. Посмеетесь.

9. Вот он, зараза, мучает нашего ненаглядного котика. Счас мы его мигом научим уму-разуму.

Надо сказать, один из самых нелогичных уровней, именно поэтому объясняю все самым подробнейшим образом. Шефом включаем в розетку шнур, что тянется из кладовки. Коллега после этого должен открыть Сундук и вытащить Автомат. Затарившись таким образом, направляем стопы Коллеги в кладовку, где самым наглым и бесцеремонным образом уминаем три банана подряд.

Самое интересное, что корки от бананов, называемые Шефом "Бывшие Бананы", для нашего Шефа представляют более чем важную улику. Исследуем их, делаем выводы, а заодно, чтобы не слишком жарко было, втыкаем в розетку Шнур от вентилятора. Откроем Коллегой МУСОРопровод и... И все! Ну... почти все. Осталось главное.

Коллега вдруг воображает себя кем-то вроде Рэмбо и открывает беглый огонь по ничего до сих пор не замечающему Сумо. Сумо чего-то пугается, сам себя скидывает в мусоропровод и...

И ВСЕ! Теперь уж точно.

Наш любимый кот Мышьяк так и не стал первым, вторым, а также третьим блюдом. И, что главное, всему виной мы, то есть вы, с чем вас и "проздравляю". Коллегой забираем кота и смотрим заключительную видеозаставку.

А что дальше-то? А дальше ждем следующую серию. С нетерпением...

А напоследок хочу сделать вам маленький подарок. Если не хочется сильно мучиться, а без "шумпыли" открыть все уровни, вот вам секретик, как это сделать.

Братья Пилоты 1: в файле pilots0.230 по адресу 40h ставите 1Ch

Братья Пилоты 2: в файле pilots20.230 по адресу 58h ставите 1Ah

Если вы играете прямо с CD-ROM'а, то ищите эти файлы в каталоге WINDOWS\TEMP, а если с HDD — то они создадутся в каталоге игры.

SilentMan
Silent_Man@mail.ru
Игра для обзора предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com







виртуальные радости A·Z

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г. Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77—443.

Тел:/факс (017) 234-63-11. Рекламный отдел (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: nestorpb@nestor.minsk.by.

Шеф-редактор Марина Коневега.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 25.07.2000 г. в 10.00. Тираж 10.450 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии издательства "Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 3728.